

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº 21
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64
MAGAZINE
ARMORINES
¿Qué te parece?
"¡Es geniaaarrgggh!"
SOUTH PARK
Dos juegos nuevos
PERFECT DARK
30 imágenes nunca vistas
RE-VOLT
Siembra el pánico en el jardín
ANALIZAMOS
QUAKE II
COMMAND & CONQUER
F1 WORLD GRAND PRIX 2
¡LIBRITO GRATIS!
DESAFÍOS PARA TRILLONES DE JUEGOS
TONIC TROUBLE
RAYMAN 2
TOP GEAR RALLY 2
00021
8 414090 102780



Número 21 31 Septiembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga

Redactores:
Federico Pérez, Pablo García Polite

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Raquel García, Àlex Guardiet, Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 64

Un domingo acudes al rastro en busca de juegos de segunda mano. Mientras ponderas los pros y los contras de hacerte con el infame *Cruis 'n World* por cuatro duros, te detienes ante una parada de *literatura* esotérica. De entre la fragosidad de tratados de astrología, cursos de tarot y manuales de quiromancia, capta tu atención el título de un trajinado y anónimo opúsculo: *Horresco Referens*. Hojeas con fingida indiferencia sus amarillentas páginas, llenas de sortilegios escritos, la mayoría, en lenguas apenas reconocibles. Entre lo malo conocido -*Cruis 'n World*- y lo peligroso por conocer, decides que te va la marcha y acabas comprando el misterioso libro.

Esa misma noche, aprovechando que tus padres están en Oropesa, te sumerges en la lectura de tu recetario ocultista. Un breve prefacio advierte que cualquiera que lea *Horresco Referens* está "condenado", pero ése es el precio que deben pagar quienes buscan en otros mundos oscuros poderes para reinar en éste. Ansioso por emprender el camino hacia la perdición, no bien has pasado la página cuando se va la luz. Caminas a tientas en busca de una vela. De repente, sientes el asalto del miedo: oyes crujir el parqué a tus espaldas. Piel de gallina, vello de punta, tembleque en las piernas, "no pasa nada."

A la luz de la vela, prosigues la lectura del opúsculo. La curiosidad mató al gato y sientes una mano posarse sobre tu hombro...

Si tu corazón aguanta un susto como éste, tal vez puedas enfrentarte a *Shadowman*. El terror llega a la N64.



Nº 21 30 de Septiembre de 1999

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES



64 ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 42



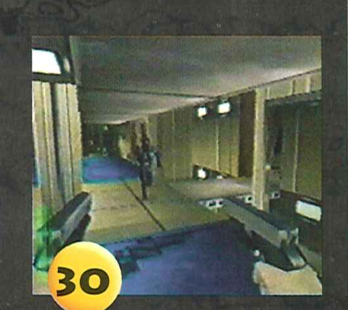
64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 30

PERFECT DARK

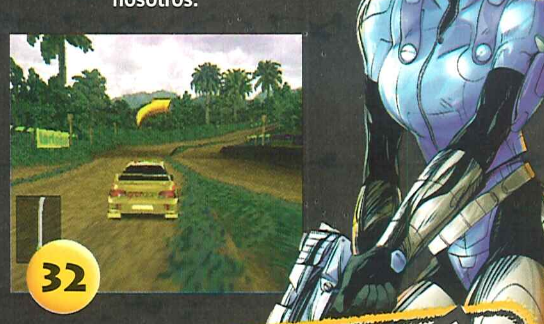
Montones de pantallas inéditas del próximo bombazo de Rare.



30

TOP GEAR RALLY 2

¿Podría la última propuesta de Saffire superar a V-Rally? Averígualo con nosotros.



32

64 AL RESCATE

Desde la página 58

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

36 Artillería pesada y los insectos más grandes desde *Starship Troopers*. Y promete ser mejor que *Turok 2*.



ARMORINES

CONCURSO

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Deja de forzar la caja fuerte de tu abuela: vendió el collar de perlas para irse al festival de Benicàssim. Si quieres un cartucho de *Racer*, mejor participa en nuestro sorteo.

JET FORCE GEMINI

26

Su inminente lanzamiento nos tiene al borde del delirio.

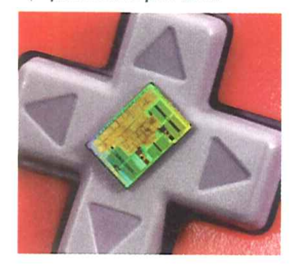






La verdad sobre Dolphin

La nueva máquina de Nintendo contendrá el procesador Gekko, producido por IBM.



LOS MÁS VENDIDOS

1. CASTLEVANIA
2. QUAKE II
3. STAR WARS: RACER
4. F1-WGP II
5. GOLDENEYE 007
6. MARIO KART 64
7. ALL STAR TENNIS 99
8. ZELDA 64
9. F1-WGP
10. V-RALLY '99

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

Hechos incontestables sobre la consola Nintendo de nueva generación.

Nintendo no suelta prenda sobre su nueva consola. Tres meses después de revelar las especificaciones del nuevo hardware, y su alianza con IBM y Matsushita para fabricarlo, la gran N apenas ha desvelado nada sobre la futura emperatriz de los sistemas domésticos. Sabemos que el proyecto ya no se llama Dolphin, sino "consola Nintendo de nueva generación" (se trata, claro está, de otro nombre provisional).

El sistema usará la tecnología DVD de Matsushita, que permitirá a las casas de software producir juegos enormes a una fracción del precio de un cartucho (en un solo disco caben alrededor de 256 copias de *Zelda* sin comprimir).

En Japón algunas compañías mantienen conversaciones secretas con Nintendo. Ha trascendido que Namco, Capcom, Konami, Square y Hudson han sido invitadas a firmar acuerdos de desarrollo, aunque Namco y, en particular, Square rechazan comprometerse sin ver antes un kit de desarrollo. Las viejas rencillas entre Namco y Nintendo, y la lealtad de Square hacia Sony podrían significar que nunca lleguemos a ver *Tekken* o *Final Fantasy* en el nuevo hardware.

Mientras en Japón no se permite ver la máquina en acción ni siquiera a los grandes programadores, los propios codificadores de Nintendo, incluidos Rare, ya han empezado a desarrollar juegos de próxima generación, hecho que podría explicar la falta de nuevas creaciones de Miyamoto para N64 y Game Boy. En efecto, Shigeru está trabajando en el diseño del revolucionario mando de la nueva máquina, que sin duda cambiará la faz del mundo videojueguil, como hicieron en su momento los pads para la NES (D-pad), la SNES (botones laterales) y la N64 (stick analógico).

CERTEZAS ABSOLUTAS

Por lo tanto, ¿quiénes van a desarrollar juegos para la consola Nintendo de nueva generación? Namco y Square son las únicas voces disidentes en Japón, y todas las grandes compañías, exceptuando, cómo no, Sega y Sony, se han subido al carro. Y en el caso de Namco estamos convencidos de que harán lo propio cuando se les proponga un buen acuerdo. Veamos qué nos muestra nuestra infalible bola de cristal



NINTENDO

● Super Mario

Es casi seguro que la continuación de *Super Mario 64* aparecerá para la nueva consola y que contendrá un modo para dos jugadores.

● Metroid

Se está desarrollando un título *Metroid* basado en el motor de *Zelda* y con la nueva consola como probable anfitriona.



RARE

● Mickey Mouse

Puedes creerlo: Mickey cantará y bailará en una serie de juegos de *128 bits*.

● Killer Instinct 3

Una versión en auténticas 3D, con las recreativas como destino inicial. Tal vez aparezca tanto en la N64 como en la de nueva generación.

● Perfect Dark

Si tiene la acogida triunfal que todos prevemos, la secuela está asegurada.



FACTOR 5

● Turrican

El excelente cóctel de tiros y plataformas de Amiga iba a aparecer inicialmente en la N64, pero las limitaciones del hardware supusieron la cancelación del proyecto. Turrican será rescatado para la nueva consola.



ACCLAIM

● Shadowman

No sabemos si será *Shadowman 2* o *3*, pero sí es seguro que Mike LeRoi acompañará a Turok en el desembarco de Acclaim en la futura consola de Nintendo.



CAPCOM

● Street Fighter 3

Demasiado grande para caber en un cartucho, pero 20 veces más pequeño de lo que puede albergar un DVD.



LEFTFIELD

● Sports sims

Los creadores de *NBA Courtside* y *Excitebike 64* producirán juegos deportivos para acompañar la salida de la máquina fuera del Japón.

NINTENDO 64








1080 Snowboarding · Banjo Kazooie · Blast Corps · Bomberman 64 · Buck Bumble · Bust a Move 3 Dx · Castelvania



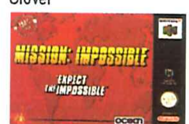




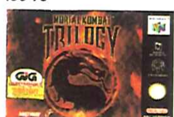

Centre Court Tennis · Xg2 · F-1 World Gran Prix II · Fifa 99 · Flyng Dragon · Glover · Hang Time








ISS 98 · Killer Instinct Gold · Mario Party · MicroMachine 64 · Milo's Astro Lane · Mission Impossible · Goemon









Mortal Kombat Trilogy · Nagano 98 · NBA Courtside · NBA Jamm 99 · NBA Live 99 · Penny Racers · Quake II









Star Wars Rouge Squadron · Superman · Turok 2 · Vigilante V8 · Zelda · Star Wars Episode 1 Racer · Rampage 2



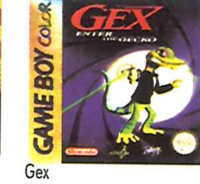













Crazy Castle 3 · Men in Black · Zelda · F1-Gran Prix

Bichos · Conker's Pocket Tales · Wario Land II · Top Gear Rally

Holy Magic Century · ISS 99 · Legend of River King · Super Mario Bros

Lucky Luke · Prince of Persia · Spy vs Spy · Gex







ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CANO

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88
PUEBLO NUEVO

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura
PUEBLO NUEVO

Valladolid
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8



Global Game es la primera y única franquicia europea que propone, en un mismo punto de venta, todos los tipos de videojuegos. En nuestras tiendas se comercializan todo tipo de plataformas y de periféricos de Sony, Nintendo, Sega y PC.Para recibir más informaciones y nuestro metodo de afilicación, ponte en contacto con nosotros atraves nuestra pagina web o llamando a nuestra central de Valencia.

Estaremos en el SIF PAB. 7 H198

http://www.globalgame-europe.com





Para recibir más información sobre nuestro método de afiliación:
Tel. 96.373.94.71
Fax. 96.374.89.56
Email. info@globalgame-europe.com





IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Suena muy bien, pero lo de la cámara es un poco preocupante, ¿no?
Bueno, sí, un poco. Pero acuérdate de Banjo, los problemas de visión no repercutieron en la jugabilidad. Y eso, al fin y al cabo, es lo que importa.

¿Y el juego no funciona sin un Expansion Pak?
No. Será el primero de este tipo.

¿Quiere eso decir que tendré que gastarme unas 5.000 pesetas?
No necesariamente. Según ha declarado Nintendo, DK64 incluirá un Expansion Pak. Esto afectará al precio, pues seguramente el juego se venderá algo más caro de lo habitual, pero seguirá siendo una ganga (el Expansion Pak te saldrá un por unas 2.500 Ptas).

Sí, supongo que sí. Entonces, ¿en qué se diferenciará DK64 de los juegos para la Super Nintendo?
Bueno, es completamente en 3D, por lo que los mundos y el sistema de control van a parecer bastante diferentes. En cuanto a la jugabilidad, es verdad que algunas cosas no cambiarán, por ejemplo la manera de «sentir» el juego. Los puzzles y objetivos y todos los personajes te recordarán a los tiempos de la SNES. Básicamente, DK64 es como los juegos Donkey Kong para SNES, sólo que éste es de mejor calidad, más duración y otra dimensión. Lo que quiere decir que será algo muy especial.

Donkey Kong 64



Bastante parecido a DKR: un tobogán, un jefe y tú.

Nuevas capturas del bestial ataque en 3D de Rare

Puede que *Perfect Dark* fuera la estrella de la feria E3 de junio, pero *Donkey Kong 64* por poco consigue apagar ese brillo. Con deslumbrantes imágenes de alta resolución (recuerda que no funcionará sin un Expansion Pak) y plataformas raras pero divertidas, este juego sacó una buena ventaja a los clónicos de *Mario* que componían el stand de PlayStation.

No ha sido fácil conseguir nuevas noticias: resulta complicado con los chicos de Rare de por medio, pues éstos siempre tienen los labios sellados. Con todo, hemos obtenido estas imágenes que, una vez más, sirven para mostrar el increíble potencial de *DK64*. En realidad, el único problema podría provenir de la cámara que, como en *Banjo-Kazooie*, no puede tacharse de perfecta; presenta algún problema con la realineación y a veces queda oculta tras los muros. Pero a un par de meses vista para el lanzamiento del juego, Rare tiene tiempo de sobras para perfeccionarlo. Digamos que para noviembre a más tardar. Estamos impacientes.

LA FICHA

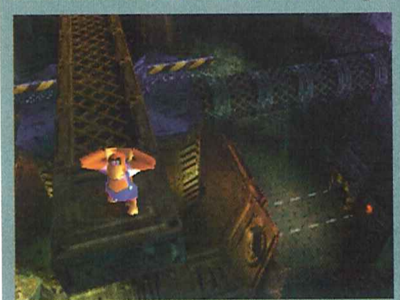
DONKEY KONG 64	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	

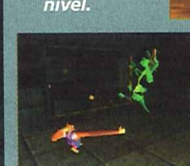


Diddy tiene todas las de perder. ¡Vaya por Dios!



Hay subjuegos fantásticos. No tienes más que ver el de la vagoneta.





Algunos detalles son una delicia. Mira qué monada de nivel.



Diddy puede eliminar a esos cocodrilos con la pistola lanza-cocos. Muy útil.

Es hora de hacer karting en

South Park Rally

◁ El abuelo, a toda pastilla en su silla de ruedas.

◁ El cocherito leré...

El segundo título de *South Park* para N64 de este mes está sacado de otro de los conocidos juegos protagonizados por Mario. *South Park Rally*, como ya hemos adelantado, es un juego de carreras a lo *Mario Kart*. Pero, como *Chef's Luv Shack*, no se trata de una mera imitación; el toque especial lo ponen los vehículos inusitados, los personajes que te son familiares y ese montón de tacos.

La silla de ruedas propulsada por cohetes de Stan Grandpa o la nube blanca de Jesús: ambos vehículos nos sirven de ejemplo para demostrar cómo *South Park Rally* intenta guardar las distancias con la jugabilidad clásica de Nintendo. También incluye más texto que *South Park*, por lo que puedes apostar que los pilotos derrotados no se conformarán con quedarse quietos sin rechistar. No, en vez de eso, cada uno de los competidores viene provisto de unos comentarios personales, que se visualizan cuando los rivales chocan con ellos o les importunan . La utilización de armas, como misiles que se lanzan desde el vehículo, bombas incendiarias y manchas de aceite, caldea el ambiente y eso repercute en la sección de las palabras en azul.

Lo más extra de *South Park Rally* es el modo multijugador. La partida *deathmatch* para cuatro jugadores permite que éstos compitan unos contra otros o que todos se la jueguen en un baile sangriento de vehículos. Suena bastante bien...

LA FICHA

SOUTH PARK RALLY	
DE:	Acclaim-Austin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

Conque sillas de ruedas propulsadas por cohetes...
Ajá. Cada habitante de South Park posee un vehículo a la medida de sus necesidades. Otra cosa bien distinta es la velocidad que puede pillar la nube blanca de Jesús. Pero, ¿te haces una idea, no?

¿Qué otros corredores hay?
Eso es alto secreto, pero no hace falta ser un genio para imaginar que Terrance and Phillip conducirán un kart propulsado por «gases», mientras que Jimbo y Nell dispondrán de un vehículo tipo safari (equipado, quizás, con rifles). No esperes muchas sorpresas.

Al menos esa tan temida niebla se habrá desvanecido...
Ahí tienes las capturas como respuesta.

¡Nada de pavos!
No cuentes con ello, por si acaso.

Starcraft

Otra conversión de PC... pero, ¡qué buena pinta!



△ Los Zergs, unos aliens súper sexis.

Starcraft es una especie de *Command & Conquer* en el espacio. Puedes escoger entre tres especies –los vulgares Terrans, los Protoss (dotados de poderes psíquicos) y los malvados Zerg- y tienes que abrirte paso a través de 50 misiones, cada una ligeramente diferente en función de qué raza dominas.

El control funciona casi de la misma manera que *C&C*, con las unidades asignadas a los botones C y el analógico usado como ratón virtual. *StarCraft* no es, sin embargo, ningún prodigio gráfico, ya que sus gráficos en 2D salen perdiendo en la comparación con la versión original para PC. Aun así, se juega bastante bien, y la inclusión de un modo cooperativo es un extra estupendo.

Esperemos que los programadores puedan pulir los gráficos antes del lanzamiento del juego, previsto para el próximo noviembre. En todo caso, bitmaps y *sprites* no se beneficiarán de las prestaciones del pak de expansión.

▽ Podrás batallar a gran escala en escenarios de fantaciencia.



▽ StarCraft: para amantes de la estrategia.




△ ¡Es Warcraft 2 en el espacio!

LA FICHA

STARCRAFT	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

¿Cuán diferente es de C&C?
Me gusta que me hagas esta pregunta. Mmm... ¿te la puedo contestar luego?

¿Hay misiones exclusivas para N64?
El modo para dos jugadores incluye niveles específicos para la N64, y se han rediseñado los gráficos. La cincuentena larga de misiones principales provienen del original para PC y de su set de expansión.



¿Para qué va a servir entonces el pak de expansión?
Curiosamente, aumentará la potencia de la N64 para que dos jugadores puedan jugar las misiones normales en modo cooperativo.

Bueno, ¿y en qué se diferencia de C&C?
En qué transcurre en el espacio, ¡eso es!

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES

P & R

¿Cuántos niveles hay?
Hay seis mundos temáticos, cada uno compuesto de varios niveles impresionantemente largos. Con un jefe al final de cada mundo y unos cuantos juegos de carreras de bonus, en los que deberás probar suerte.

¿Cómo son los jefes?
En todos aparece Thread-Bear, el peluche animado dominado por NiteKap. Thread-Bear va a lomos de dinosaurios, vuela en naves espaciales y se da cuenta de sus errores después de que su peludo trasero haya recibido una buena tunda de patadas.

¿Cómo funciona el modo para dos jugadores?
En la versión que nosotros hemos visto aún no se podía jugar con él, pero sabemos que va a ser cooperativo. Un jugador hará servir a Ruff y el otro a Tumble, y podrán combinarse sus diferentes habilidades para progresar por unos niveles especiales. Se utilizará una pantalla partida, por lo que los jugadores podrán ir cada uno por su lado o unirse y formar una fuerza más temible.



¿Hay algo que no hayamos visto antes?
En realidad, no. Los movimientos están sacados de Mario 64 y Banjo. Se trata, pues, de un intento por superar a Nintendo y Rare; la diferencia estriba en el número de potenciadores y personajes buenos. Los niveles esconden muchas cosillas, y pequeños iconos brillantes te harán caer en la tentación allá adonde vayas.

¿Tiene Donkey Kong de qué preocuparse?
Rotundamente no. Sólo hay un juego de plataformas que la gente querrá comprar las próximas Navidades, de ahí que el lanzamiento de 40 Winks se produzca a principios de octubre. Dentro de un par de meses, estaremos en condiciones de confirmarte si se va a convertir en una alternativa viable.



△ Hazañas a lo Jurassic Park, retrocedamos 40 millones de años en el tiempo.

◁ Un ataque con un colorido proyectil en el mundo espacial.

▽ Una imagen de la secuencia de introducción.

◁ Los enemigos escuálidos abundan. Demasiado, para nuestro gusto.

◁ Los efectos de luz están bien. Bastante bien.

▽ El jefe del nivel pirata. ¡Uf!

40 Winks

GT intenta «reanimar» a Banjo.



△ Ruff va vestido de bufón.

◁ Acumula vales para abrir puertas.

Clasificado en el puesto número 20 de la lista de los Argumentos Más Dudosos, *40 Winks* (que en castellano viene a significar «echarse un sueñecito») cuenta como protagonistas con dos hermanos entrañables, pero igual de paticortos y rollizos, de nombre Ruff y Tumble. Su misión consiste en salvar Winks –unas cosas suaves y sedosas que te provocan sueños agradables- de las garras del gruñón NiteKap y su discípulo, un muñeco de peluche llamado Thread-Bear, de increíble parecido con el actor Bob Hoskins, el protagonista de la película de *Super Mario*.

Bueno, procedamos. Es un juego de plataformas en 3D creado a imagen y semejanza de *Banjo-Kazooie*. Los gráficos sólidos y espaciosos otorgan a *40 Winks* el derecho a mirar por encima del hombro a *Glover*, aunque la jugabilidad no es ni la mitad de innovadora que la de éste. Al transcurrir el juego en un mundo onírico, los personajes tienen el poder de transformarse en sus ídem de fantasía, aunque para ello habrán de introducirse en una caja de sorpresas mágicas. Podrán convertirse en un hada invencible, un rudo troglodita, un heroico robot y -el mejor de todos- un ninja, equipado con efectos sonoros de kung-fu.

Para evitar que los chicos se despierten, y por lo tanto el juego se termine, has de recoger unos iconos pequeños en forma de Z por los distintos niveles, lo que les asegurará un sueño muy profundo. Te encontrarás con un número apabullante de reforzadores, desde pequeños ojos a los fabulosos Winks. Los enemigos son los Hood-Winks, unas cositas malvadas que provocan pesadillas, y de los que te resultará muy difícil deshacerte, en especial cuando sus siervos les protegen. Sé generoso con los ataques con proyectiles y culazos. *40 Winks* debería de estar a la venta en octubre.

LA FICHA

40 WINKS

DE:	GT
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: Octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3/5

◁ Ésta es Tumble, un hada entradita en carnes.

▽ Adivina quién vive en este castillo...

◁ ¡Que los dioses me protejan, ahí está la bandera pirata!

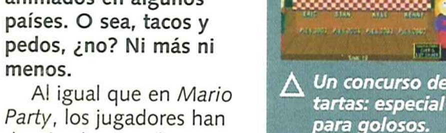
▽ Suspendido en la lava, como en cierto juego de Rare. ¿Cómo se llamaba?



South Park Chef's Luv Shack

Aires de fiesta en South Park

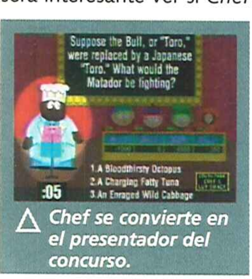
A pesar del decepcionante *South Park*, Acclaim ha filtrado algunos detalles de otros dos juegos inspirados en los mismos dibujos animados. Si en la página 9 te hablábamos de *South Park Rally*, ahora es el turno de un título que bebe del ambiente festivo de *Mario Party* al tiempo que te obsequia con un montón de lo que ha hecho famosa a esta serie de dibujos animados en algunos países. O sea, tacos y pedos, ¿no? Ni más ni menos.



Un concurso de tartas: especial para golosos.

Al igual que en *Mario Party*, los jugadores han de vérselas con docenas de minijuegos, con nombres como Spank the Monkey with Mr Mackey (azota al mono con Mr. Mackey); Huntin' and Killin' with Jimbo and Ned (caza y mata con Jimbo y Ned); y Assess in Space with Terrance and Phillip (orienta en el espacio a Terrance y Phillip), que dan una clara idea de lo que se ha de hacer. El propio Chef aparecerá protagonizando una sección de banalidades. Además, tendrás la oportunidad de formar un equipo con tres amigos y jugar como Kenny, Stan, Kyle o Cartman.

Con el primer juego todavía en la memoria, será interesante ver si *Chef's Luv Shack* consigue captar la atención de alguien más que los seguidores más fieles de *South Park*. En cuanto nos llegue el juego, te contaremos más cosas.



Chef se convierte en el presentador del concurso.

P & R

¿Qué clase de minijuegos habrá?
Desconocemos los detalles de todos, pero M64 pudo echar un vistazo a un par de ellos: en uno, Kenny, Stan, Kyle y Cartman participan en un concurso de tartas (acumula más puntos quien más tartas se zampe); y en otro, en el juego de tirar de una cuerda, Stan y Kenny compiten contra Cartman y Kyle y los perdedores caen a un lago de agua fría.

Suena... inspirado.
Bueno, reconozcámoslo, South Park nunca fue muy sutil, y eso queda reflejado en la jugabilidad de Chef's Luv Shack. Pero, si lo que pretendes es pasártelo bien éste es tu sitio.



Si todo lo demás no funciona, siempre quedan los tacos...
Efectivamente. Los niños españoles sabrán insultar muy bien en inglés gracias a esas palabras en azul.



LA FICHA

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK	
DE:	Acclaim-Austin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Gauntlet Legends

El clásico de Arcade se convierte a N64.

La recreativa de Atari *Gauntlet Legends* promete bastante, con fondos en alta resolución y hordas de enemigos de la versión arcade luciendo imponentes en la N64.

El juego usa pak de expansión para incrementar la resolución de pantalla y el nivel de detalle, pero aun sin él, la animación es fluida y la jugabilidad muy aceptable.

En esta actualización a las 3D del *Gauntlet Original* –que asaltó las arcades y los sistemas domésticos en la segunda mitad de los 80– el objetivo es abrirse paso a través de una serie de laberintos con la ayuda de hasta tres amigos. *Gauntlet Legends* no tiene tantos niveles como el original, pero es un juego mucho más variado. Puedes entrenar y guardar a tu personaje (tienes cuatro para elegir) y sumarte a la fiesta de un amigo en otro nivel.

Con un poco de suerte, la versión de N64 contará con opciones específicas que aumentarán su durabilidad.



Acción frenética a raudales. Y risas también.

Gauntlet será un buen juego, (casi) seguro.





Si cruzas esa puerta, morirás." Venga, menos cuento, que sólo es un juego.

P & R

Una conversión perfecta de arcade, ¿no?
Bueno, la verdad es que, incluso con la ayuda del Expansion pak, Gauntlet Legends discurre a menor resolución que en la recreativa. Aunque tampoco hay demasiada diferencia. Échale un vistazo a estas pantallas de arcade y llega a tus propias conclusiones, pero no olvides que la versión de N64 está sin concluir.





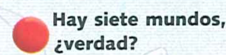
LA FICHA

GAUNTLET LEGENDS	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES

P & R



Hay siete mundos, ¿verdad?
Sí. Y todos se corresponden con localizaciones reales.

Se parece a *Micro Machines*.
Bueno, entendemos que pienses eso; pero, en realidad, la jugabilidad es muy diferente. Además, en Micro Machines no salían jugueterías, museos, barrios dominados por bandas mafiosas, supermercados, jardines botánicos o el Salvaje Oeste, ¿a que no?

Sí que había un jardín...
Ah, pero no era botánico. Como tampoco organizaba el Gran Premio de Fleur de Lis.

Y, ¿cómo se distribuyen los 14 circuitos?
Vamos a ver, con seis mundos, eso toca a dos circuitos por tema. Pero te aseguramos que en cada mundo hay una primera pista no muy peligrosa y una segunda mucho más complicada, así que estos escasos 14 circuitos te bastan y sobran.

Pero, por lo menos, dispones del Editor de Circuitos...
Efectivamente. ¡Y vaya si es divertido! Todo comienza en un inmenso solar (calculamos que en él cabría una parrilla para cien coches), en el que irás situando tramos de pista (desde curvas en forma de L a baches que harán polvo la suspensión de los vehículos). Por supuesto, empezarás con pistas pequeñas, pero una vez le hayas cogido el tranquillo, puedes construir pistas tope elaboradas, grabarlas y llevártelas a casa de tu colega. Mola, ¿verdad?

No está nada mal.
Ah, y además, en los circuitos que crees puedes incluir reforzadores de los que puedes servirte durante el juego; cosas como manchas de aceite, fuegos artificiales, bombas, globos de agua, turbos, impulsos eléctricos, bolas de acero y rayos.



◁ ¿Mejor que Micro Machines? Ya veremos...

El planetario del circuito-museo. ▷

El circuito con acrobacias tiene este impresionante bucle. ▽

△ Fíjate en la niebla a lo lejos. Aunque es bastante clara y no estropea los gráficos.

△ ¡Mira! Eso lo hicimos nosotros. El circuito ultracompacto de M64 incluye un emocionante túnel: no apto para cardíacos.

Re-Volt

Los coches teledirigidos de Acclaim, a punto para pasar el examen de conducir.



A poco para su lanzamiento, se nos agotaba el tiempo para probar como es debido el fabuloso espectáculo de teledirigidos de Acclaim. Así que nos pusimos manos a la obra (o sea, al volante). Hemos jugado con *Re-Volt* hasta agotar las pilas; y os podemos asegurar que es guapi. Tendrá sus defectos, pero al menos aporta diversión de la buena, sana y tradicional.



LA FICHA

RE-VOLT	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

La estructura del juego es similar a la mayoría de los juegos de carreras: dispones de tres recorridos desde ya; y a medida que consigues sacar fuera de la pista al rival, derrapar en curvas de 90° y llegar el primero a la meta, vas descubriendo de forma gradual el total de los 14 circuitos en solitario distintos (repartidos por siete entornos gráficos diferentes), así como, e increíblemente, los 28 coches teledirigidos, cada uno equipado con prestaciones únicas.

Al igual que en *Mario Kart*, también dispondrás de opciones multijugador secretas, con recintos para luchas y recorridos específicos a cada modo. También habrá un montón de opciones de juego diferentes, incluido un modo de persecución, aunque bien distinto al de *Turok 2*, en el que un jugador es el perseguidor y ha de intentar atrapar a uno de los otros jugadores.

Sin embargo, creemos que el Editor de Circuitos es lo que causará más furor, porque esta característica te permite crear los circuitos que te dé la gana y guardarlos en el Controller Pak. En *M64* dedicamos unas cuantas horas a transformar la inmensa pantalla del Editor de Circuitos en un circuito totalmente circular, y ya puestos le añadimos curvas en forma de U, túneles, saltos inmensos y curvas de 90°. El resultado es fantástico (cuando menos te sabes cada centímetro del circuito antes de la salida, lo que te da una ventaja desleal, aunque muy útil, sobre los temerarios corredores del ordenador).

Buenas noticias, pues. Si no lo impiden el tiempo ni la autoridad, te ofreceremos una *review* muy pronto.

▽ ¡Deprisa, esquiva esa oblea gigante!



World Driver Championship

△ Nosotros ya lo hemos probado y creemos que va a ser un bombazo. Porfaaa, que lo seaaaa.

El juego de carreras que tanto llevamos esperando.

¡Repetimos! Es una pena que la Nintendo 64 tenga tan pocos juegos de carreras. Hasta el momento hay algunas menciones de honor (*Top Gear Rally* o *V-Rally*), pero en realidad es la PlayStation quien se ha llevado el gato al agua.

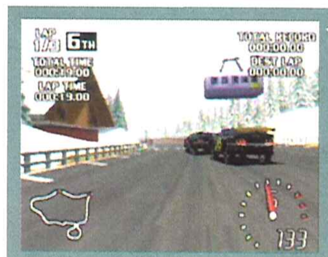
Y parece que esto se va a acabar. Por lo que hemos visto, *World Driver Championship* puede ser el juego que tanto hemos anhelado, la respuesta Nintendo 64 a *Gran Turismo*.

Esto se ve reflejado en todo el juego, pero sobre todo en el manejo. Después de ver que el juego incluye turismos, como *TOCA* y su secuela en la PlayStation y en el PC, el manejo es algo delicado. Gira un poco más de la cuenta y tendrás serios problemas.

Como *Top Gear Rally*, *World Driver Championship* es un juego que requiere práctica. Y si nos fijamos en las carreras en el circuito del campeonato, es un juego que corre cada vez más. Cuanto más avances, más rápido irás.

Aparte, hay más de treinta coches por descubrir, diez circuitos distintos con tres recorridos diferentes para cada uno, un modo dos jugadores y un modo en scope y alta resolución que no requiere Expansion Pak. Además, tiene una pinta genial.

El mes que viene publicaremos la *review*. Estamos todos ansiosos, *World Driver Championship* puede ser el juego de nuestros desvelos.



◁ Y ahora sobre hielo y con mucha nieve. ¡Viva la acción!

Pantalla en scope y alta resolución. Como el cine. ▽





△ Correr de noche es de lo más emocionante.



◁ Dentro de pocas semanas tendrás un examen del juego.

◁ Ya era hora de que tuviéramos un juego de carreras digno de ovación.

▽ Sin Expansion Pak, ¡eleh!

△ Ni niebla ni coches que salen de la nada. ¡Bravo!

No podemos aguantar más. Ahhhhhhhhh. ▷

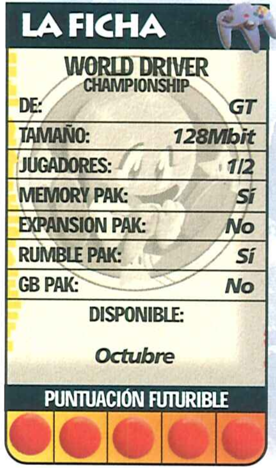
P & R

¿Será el juego de carreras con el que soñamos?
Sí. Tiene el mismo énfasis en el manejo de los coches que Top Gear Rally *(también lo desarrollan en los Boss Studios) y montones de cosas geniales añadidas: gran diseño de circuitos, una equilibrada progresión del juego, difíciles oponentes controlados por la CPU, montones de coches...*

¿Hay más juegos de carreras en desarrollo para la N64?
Montones de ellos. Kemco está enfrascado en Top Gear Hyperbike, *que promete mucho, pero necesita un montón de trabajo, y* Top Gear 2, *que también está algo verde, pero viene con un editor de circuitos. También hemos visto* Ridge Racer, *pero sólo en vídeo, por lo que sólo podemos decirte que tiene una pinta estupenda.*



¿Y World Driver Championship es el mejor?
Sí, aunque Ridge Racer, *con todo lo que se parecía a* Type 4 *de la PlayStation, es el juego que ha creado más expectación. Tendrá montones de coches y circuitos nuevos y un modo cuatro jugadores. De todos modos,* World Driver *sale dentro de nada y es genial.*



LA FICHA

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

DE:	GT
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: Octubre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

Tiene buena pinta, ¿verdad?
Sí, muy buena. Los entornos son minuciosos y de un colorido impresionante, con algún que otro efecto de luz. La animación de los personajes está muy bien lograda. Y, por supuesto, gozamos de una buena vista gracias a la colocación inusual de la cámara.

Supongo que Taz dará muchas vueltas...
Supones bien. Esa extraña bola peluda de color marrón destruirá todo obstáculo que se cruce en su camino y le impida entregar el correo y, por lo tanto, ganarse el sustento.

¿Cuántos niveles hay?
Hay cinco mundos, cada uno dividido en distintas etapas. Cada nivel también tiene una o dos etapas secretas, sólo accesibles una vez abiertas ciertas áreas. Otros Looney Tunes actúan de jefes de nivel y los entornos se ambientan en el personaje jefe de turno.

Taz Express

¡Otra aventura protagonizada por Looney Tunes llega a la N64!

Este mes, estamos todos como flotando en una nube, después de haber jugado con *Taz Express*: el juego de Infogrames con los Looney Tunes. Y aunque en nuestras manos cayó una versión aún experimental del juego de plataformas en 3D, sus gráficos nítidos y la gran velocidad de *frames* ya presagian un futuro prometedor.

Lo más sorprendente del juego está, sin embargo, en la colocación de la cámara, que, en vez de permanecer detrás de Taz, por obra y gracia de los desarrolladores -Zed Two, responsables también de *Wetrix*-, está situada mucho más arriba, lo cual permite una perspectiva de todo el escenario, algo que nos parece fabuloso. De hecho, la idea parece que podría estar sacada de los dibujos animados de Taz.

La jugabilidad, cómo no, implica mucho correr, saltar y dar vueltas, pero mientras que en algunos niveles los objetivos son fáciles –por ejemplo, entregar un paquete de ACME todo enterito-, en otros, la cosa es mucho más compleja. Si a todo esto le añadimos un montón de otros Looney Tunes –incluidos El Coyote y Marvin, «El Marciano»-, ¿qué tenemos? Una estupenda aventura en 3D.



LA FICHA

TAZ EXPRESS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3 de 5



△ *Una inteligente colocación de la cámara y... ¡zas, fuera problemas de perspectiva!*



△ *Podrás pasearte por cinco mundos, y en todos ellos verás las mismas iniciales: ACME.*

¿Y ahora qué toca?
Suponemos que ahora toca esperar y esperar la confirmación oficial de Nintendo. Cabe la posibilidad de que todo esto sea tan sólo producto de la imaginación pero, ¿por qué iba Nintendo a incluir una secuencia de Kirby en un vídeo y mostrarla en la E3? ¡Eso, eso!

¿Se trata, pues, de un plataformas en 2D?
Bueno, eso parece. Pero con niveles de bonus en 3D.

¿No es más que otro *Yoshi's Story*?
Pero si Yoshi's Story era fenomenal. No estaba a la altura de los excepcionales Mario 64 y Banjo-Kazooie, pero, no obstante, es de lo mejorcito en plataformas.

¿Y no hay la posibilidad de que sea un juego en 3D?
¿Quién sabe? A lo mejor. No está confirmado que sea en 2D –ésa es la impresión que da en el vídeo-, así que cabe la posibilidad de que sea en 3D. Da mucha rabia, pero, por el momento todo es alto secreto.

Kirby 64

¿Qué es lo que pasa con Kirby 64?

Olvidado, tiempo atrás, al montón de la chatarra de los videojuegos, *Kirby 64* –anteriormente conocido como *Kirby's Air Ride-*, podría ahora ser rescatado y reciclado. Nintendo no lo ha confirmado, pero un tal Kirby aparecía en el vídeo promocional del editor en la E3... Y además contamos con estas imágenes.

Por medio de nuestros confidentes en Japón, hemos podido obtener estas cautivadoras imágenes de un juego al que se refieren de forma provisional como *Kirby 64*. Nintendo no quiso hacer comentario alguno, aunque tampoco nos hacía falta confirmar aquello que ya sabemos: que estas capturas indican la existencia de un juego de plataformas en 2D secreto, al estilo de *Yoshi's Story*. No disponemos aún de suficientes detalles referentes a la jugabilidad, pero parece ser que el juego podría incluir algunos niveles de *bonus* en 3D, o sea, algo parecido a *Kirby Deluxe*, el juego para la SNES que era, básicamente, una recopilación de las ocho aventuras de plataformas diferentes de *Kirby*.

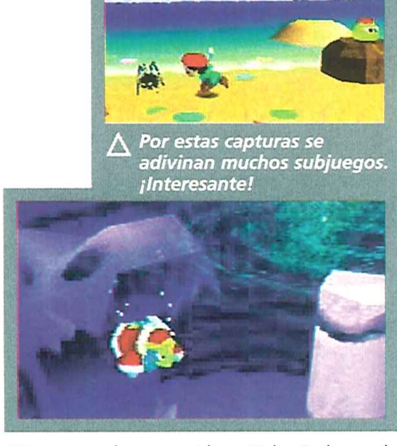
Insistentes rumores también apuntan a que *Kirby 64* podría ser incluso un juego *completamente* en 3D, al igual que *Mario 64*, pero las secuencias de la E3 no indicaban esto, pues el personaje iba meneándose de un lado para otro sobre un fondo en 2D. Sea cual sea la verdad, allí estaremos nosotros para ofrecértela en primicia.

LA FICHA

KIRBY 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4 de 5

△ *Parece Mario, pero en miniatura. Mmm. ¡Muy extraño!*



△ *Por estas capturas se adivinan muchos subjuegos. ¡Interesante!*

Tonic Trouble

¿Alguien ha visto una cabeza violeta por ahí?





Las zanahorias tienen mucha vitamina A, pero en Tonic Trouble son peligrosas.

Tonic Trouble combina puzzles, carreras, plataformas y tiros. Muy recomendable para los usuarios de N64 más jóvenes.



Ed es el protagonista por pura torpeza, por azar, y sólo puede cumplir su deber con la ayuda de los demás.



Como la calabaza Ruperta. Pero ésta no regala apartamentos.



El nivel del glaciar tiene unos efectos de luz fabulosos.

Cuando un líquido tóxico cae a cierto planeta por un descuido cualquiera, y el resultado es que los vegetales cobran movimiento y deciden expresar su hostilidad, ya tenemos un argumento prometedor para un videojuego. Si además, quien tiene que poner las cosas en orden es el patoso alien responsable de la fuga tóxica, encontramos que el héroe de toda la vida queda fuera de la fiesta. ¿Resultado? Un título de aventuras muy original.

Efectivamente, Ed representa al héroe por accidente, alguien que no está seguro de que pueda cumplir su misión, porque no está preparado para ello. Ha venido a dar la cara al sitio donde están los problemas por sentido de la responsabilidad, pero nadie acaba de creer en él.

El buenazo de Ed se encarga de la limpieza de la Nodriza Albatroz, recolectora de desechos tóxicos. Un día deja caer sobre la Tierra una de las cochinadas que recoge su nave. Esta sustancia provoca en los habitantes (animales, vegetales y demás) una terrible mutación: los vuelve tan malvados como el manager de Marisol.

Para colmo de males, el recipiente con el líquido cae en manos de Grögh, un indeseable que planea dominar el mundo con las criaturas que el brebaje espacial ha corrompido. Ed, patoso pero responsable, baja al planeta para deshacer el entuerto.

El personaje tiene que usar toda su pericia para triunfar. Como es de esperar, a medida que avanzas a través de cuevas y ríos, vas alcanzando las metas que te indica el misterioso agente Xyz -uno de tus contados aliados-, con lo cual adquieres nuevas armas y habilidades.

Los gráficos no son tan impresionantes como los de *Donkey Kong 64*, pero sí muy originales, y los efectos de luz muy interesantes. Además, la inteligencia de los personajes y sus gestos son muy buenos, al igual que la interacción con los escenarios.

El juego en sí es bastante fácil; no se complica demasiado y acabarás pasándotelo en unas cuarenta horas. La interacción con otros personajes en *Tonic Trouble*, que está perfectamente traducido, logra que te enganches a los retos sin que tengas la menor idea de cómo resolverlos. El devenir de la acción te obliga avanzar sin descanso, ensayando todos los caminos y buscando soluciones. No tardarás en descubrir que la regla para no atascarte consiste en demostrar humor y sentido común.

En definitiva, *Tonic Trouble* será un juego relativamente fácil, pero que promete suficiente variedad como para pasar muy buenos ratos. El mes que viene, la *review*.

Disfrutarás de la variedad de los gráficos, aunque la cámara a veces se enrede.

El cuartel general de las verduras. Un lugar muy peligroso.



Ed puede usar su pajarita para planear graciosamente.



La llanura del norte. Un escenario de lo más inquietante.

LA FICHA

TONIC TROUBLE

DE:	Hubi Soft
TAMAÑO:	198Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: Septiembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 4

P & R

¿Qué aporta de novedoso *Tonic Trouble* al mundo de los juegos?

La utilización de un conjunto de herramientas de programación llamado Architecture Commune Programmation (APC, para los amigos), que permite que sean los diseñadores y no los programadores quienes introduzcan directamente la riqueza creativa del juego, de modo que se logren personajes de comportamiento y gestos imprevisibles, una ejecución altamente interactiva y entornos gráficos de gran complejidad. Cuando todo esto se pone dentro de un mismo cartucho tenemos las condiciones perfectas para un videojuego lleno de fantasía e imaginación.

¿A quién va dirigido Tonic Trouble?

Es un juego especial y por ello no apto para todos los paladares. Quienes esperen un despliegue de color tan inmenso como el de Banjo-Kazooie dejarán de percibir la interacción que hay con los segundos planos. Quienes busquen acción violenta, podrían no disfrutar de los saltos entre bloques que desaparecen, o cuando una impertinente mazorca empiece a contarles la historia de su familia antes de convertirla en palomitas. Por otra parte, quizá muchos jugadores pasarán por alto el sutil humor que impregna todo el juego y que es uno de sus principales rasgos.

¿Algún consejo para los desarrolladores?

Hay un aspecto del juego que habría que perfeccionar, y es el de la cámara. Es demasiado lenta y en ocasiones muy difícil de controlar. Cuando el personaje se coloca detrás de algo, tardas unos segundos en ver dónde estás. Si vas a tomar una curva, no puedes adelantar el giro de la cámara, de tal modo que tienes que esperarla, y hay momentos en los que la cámara simplemente se queda donde quiere. Esperemos que en el juego acabado se hayan resuelto estos problemas.



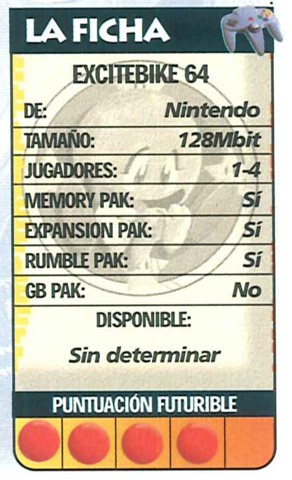
P & R

¿De cuántos circuitos estamos hablando?
Pues de doce: seis situados en estadios y seis al aire libre. Las carreras en estadios siguen la pauta tradicional, con formas ovales principalmente. En cambio, en las pistas al aire libre las cosas se ponen más interesantes, ya que puedes desviarte de la ruta preestablecida. Bueno, vale, en medio del desierto –donde se ubica uno de los circuitos- encontrar tu camino con facilidad tal vez no sea tan fácil como habías imaginado.

¿Puedes hacer trucos?
Ésta es una parte importante del juego. De hecho, hay 32 trucos para descubrir, lo que significa que Excitebike *tiene algunas cosas en común con* 1080° Snowboarding, *de Nintendo.*

Y esto es lo que te hace ganar carreras, ¿no es así?
No. Hay un Modo de Trucos independiente, como el de 1080°. *Lo que te hace ganar carreras es llegar el primero en cualquiera de los 12 circuitos. Pero si además eres capaz de realizar algún truco por el camino, la experiencia es aún más divertida.*

12 circuitos. ¿No nos van a saber a pocos?
Que no cunda el pánico: habrá un editor de circuitos como el de Re-Volt. Excitebike *incluirá un sistema de cuadrículas, de manera que podrás incorporar trozos de circuito. No habrá tanta variedad como en el juego de Acclaim, pero puedes estar seguro de una cosa: los saltos serán copiosos y exuberantes, así que prepara la chichonera.*



LA FICHA

EXCITEBIKE 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ Paisajes fotorrealistas. Pon carrete en la cámara de fotos.

◁ Hay una buena selección de motos entre las que elegir.

△ Carreras en estadios. Diversión a raudales.



Las acrobacias son ▷ espectaculares.

Excitebike 64

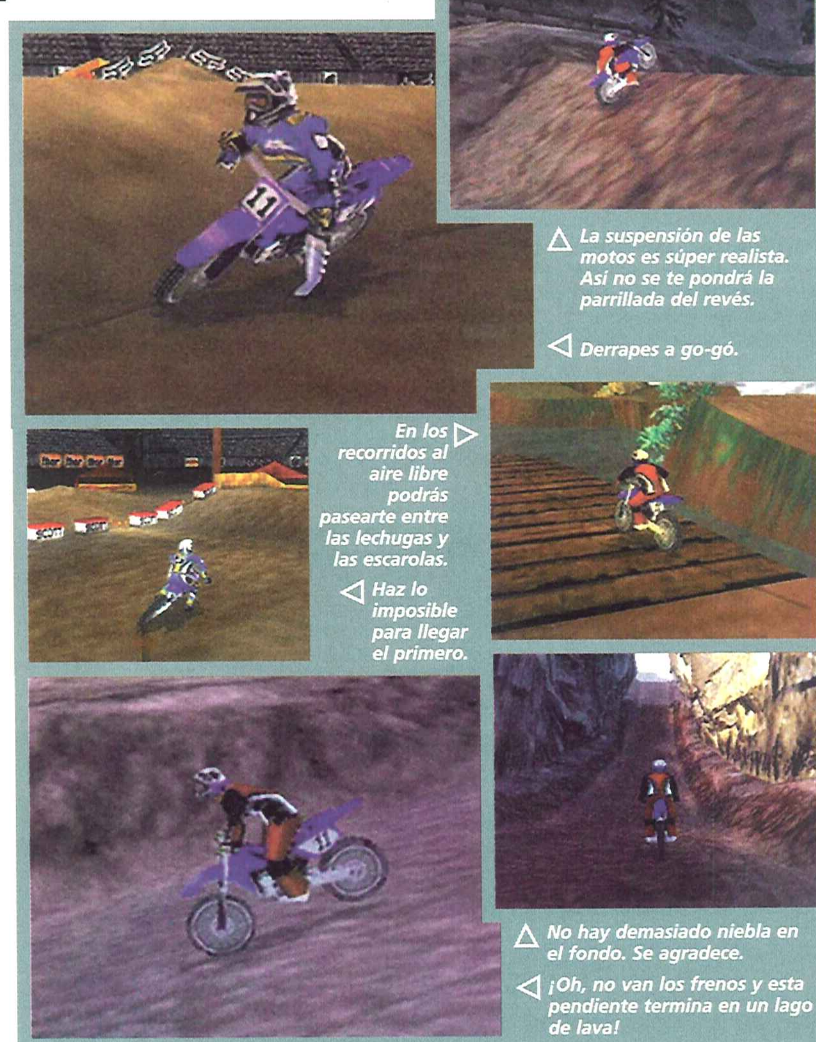
¡Nintendo apuesta fuerte por el supercross! (¿Por qué? Quién sabe...)

Left Field, el equipo de desarrolladores responsable del juego de baloncesto más entretenido del mundo (tiene su mérito, para qué nos vamos engañar), y uno de los pocos afortunados que tienen en su poder un kit de desarrollo para Dolphin, finalmente ha revelado detalles sobre su próximo proyecto para N64.

Excitebike 64 adopta la fórmula expresada en el *Excitebike* original de la NES y la enriquece con hallazgos de *Jeremy McGrath Supercross*, de Acclaim, y de *Supercross*, de EA. Y los resultados son bastante impresionantes.

Lo primero que llama la atención son sus paisajes fotorrealistas (tan deslumbrantes como los que aparecían en *Top Gear Overdrive*, por lo demás bastante monótono), con colinas cenagosas por doquier y maravillosos cielos cubiertos de nubes.

Con todo, lo que nos más cautivó es eso que Left Field ha dado en llamar la "cinemática inversa" del juego. Suena un poco pretencioso, pero básicamente significa que el piloto y la moto tienen distintos patrones de movimiento. Pongamos por caso que te pegas un porrazo en un salto: la rueda delantera gira a un lado y luego al otro, mientras el motorista sale propulsado hacia delante, rueda y con un poco de suerte evita acabar arrollado por el vehículo. Aunque puede sonar obvio incluir este proceder en el juego, sorprendentemente, ningún otro simulador de motociclismo lo había hecho antes. Hasta ahora, el piloto iba dondequiera que fuera su moto. Como uña y carne. Como culo y m... Bueno, pues eso.



△ La suspensión de las motos es súper realista. Así no se te pondrá la parrillada del revés.

◁ Derrapes a go-gó.

En los ▷ recorridos al aire libre podrás pasearte entre las lechugas y las escarolas.

◁ Haz lo imposible para llegar el primero.

△ No hay demasiado niebla en el fondo. Se agradece.

◁ ¡Oh, no van los frenos y esta pendiente termina en un lago de lava!



Aquí tendrás que seguir a una ballena. ▷



◁ *Volar... es un placer... sensual....*

▽ *Esquí náutico en un pantano. ¡Qué bien!*



Rayman 2

Rayman da el salto a la N64.

Si *Rayman 2* tuviese que presumir de un sola cosa, ésta sería, sin duda, sus plataformas en 3D, las más bonitas desde *Banjo-Kazooie*. El diseño es fabuloso, los gráficos poseen un colorido y unos efectos extraordinarios, y el juego se desarrolla a una velocidad bastante aceptable.

Por suerte, los gráficos no son lo único de lo que este juego puede presumir, pues lo último de Ubi Soft se perfila como un compañero de viaje ideal para el dúo de arrasadores formado por *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie*, la pareja oso-pájaro de Rare. Dicho esto, Ubi Soft pensó –muy acertadamente, por cierto- que situarse a la altura de estos dos juegos suponía hacer un esfuerzo casi sobrenatural; por consiguiente, *Rayman 2* es en términos generales un juego más simple, más de acción, y que opta por una ruta más lineal durante el juego. La versión que hemos probado contenía delicias del tipo de soltar un pequeño cohete en algunas salas deformadas (lo que provoca un golpe de efecto surrealista); una sección de buceo a lo *Mario* donde has de seguir a una ballena; y una fantástica carrera de esquí náutico por un pantano, en la que un monstruo marino hace las veces de lancha remolcadora. ¡Guay!







△ *Suelta cuantas bombas puedas.*

◁ *¿Una lucha entre robots-piratas enormes? ¡Yo me las piro!*

△ *Una bestia pantanosa que te enganchará.*

¡Salto perfectamente pixelado a la vista! ▷

P & R

¿*Rayman*? ¿Cómo? ¿Quién?
Es la versión de Mario de Ubi Soft, una mascota muy popular en su país natal: Francia. Es grande. Más que grande, gigantesco.

Y ha protagonizado otros juegos antes que éste, ¿no?
Sí, así es. Un juego en dos formatos: PlayStation y Saturn. De título –cómo no- Rayman, *un plataformas atractivo, aunque básico.*



¿Y *Rayman 2* es la continuación pero en 3D?
Ajá. Y tiene buena pinta, aunque aún necesita perfeccionar la cámara; en realidad, ésta siempre ha supuesto un problema para todos menos para Nintendo y Rare. El juego tiene muchas secuencias de vídeo y el propio Rayman sabe muchos movimientos, así que este juego puede presumir de muchas cosas.

LA FICHA

RAYMAN 2	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



LA GACETA D

ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE LOS ASESINOS MÁS RETORCIDOS

¡NOVEDADES! Imágenes exclusivas de Shadow

SHADOWMAN

Editorial

Este mes ha sido brutal. Este mes, Mr. Guy Miller, Director Creativo de *Shadowman*, no ha podido proporcionar sus arcanos escritos a los redactores de N64. Por fortuna, Mr. Simon Phipps, que trabaja como Diseñador Superior en Acclaim, ha podido reemplazar en el último momento a su ilustre compatriota. Y, ¿por qué motivo se ha dado esta circunstancia? No lo sabemos. Parece ser que Miller no tiene la culpa. Le debió de ocurrir algo terrible mientras miraba libros en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, puesto que ahora tiene fijada su residencia junto al asilo. Esperamos que se recobre pronto, sobre todo porque su lenguaje se ha vuelto ininteligible, si exceptuamos unas pocas palabras carentes de sentido. ¿Alguien sabe, por ejemplo, lo que significa "Yog Sothoth"? Hay algo que sí sabemos: que *Shadowman* va a ser un juego condenadamente bueno. Por la fabulosa animación de sus personajes, por los envolventes escenarios 3D, por su excelente cámara, por su trama súper absorbente... Increíble. Te ofreceremos una review espectacular el mes próximo. Mientras tanto goza de la última edición del periódico de *Shadowman*, procedente de los propios muchachos de Acclaim.

El final de acerca...

Las noticias acerca de la muerte de mi socio Mr. Guy Miller son muy exageradas.

Ciertamente, vive y goza de buena salud, y el personal del Sanatorio me ha hecho saber que pronto podrán rebajarle el voltaje de las descargas eléctricas. Pero, en tanto que se prolongue su ausencia, las tareas de redacción de este periódico me corresponden a mí, Simon Phipps, su cómplice en el crimen, si así queréis decirlo. También ejerzo como Diseñador Superior de *Shadowman*. Pongamos un ejemplo que ilustre nuestra temible colaboración: si Mr. Miller fuera el orquestador de nuestras locuras, entonces yo sería el director de la orquesta, la sección de metales, el hombre equipado con la corneta que se requiere para esos especiales números alpinos. En eso he estado trabajando durante estos últimos 27 meses, canalizando su locura y fundiéndola con la mía para darle forma. Y luego he pasado muchas horas poniendo los puntos sobre las íes, estableciendo referencias cruzadas, probando cada elemento y revisándolo todo...

...muchos aspectos insignificantes...

...yo solo, en la penumbra...

...y ahora, al finalizar el proyecto, tengo que amontonar una gran cantidad de esquemas, diseños, diagramas de movimiento, diagramas estructurales y documentos en los que he trabajado durante muchas horas. De poco me sirven ya, puesto que el proyecto está terminado. Por ello, siento cierta alegría al compartir con vosotros algunos de sus secretos antes de enviarlos para siempre al Abismo...

...contemplad, pues, los planos del Templo de la Profecía, en el que Shadow Man tiene que exigir el Gad Marcher...

...sus cuatro ídolos -Ánima, Ánimus, Trickster (Tramposo) y el Dios-, que representan los rostros de la Profecía (así como un interesante reto)...



Al matar a los moradores de la Deadside absorbes la energía de su alma corrupta.

Zombis que regresan de la muerte con conocimientos prohibidos. Profieren ruidos escalofriantes.



Uno de los ídolos que habitan el Templo de la Profecía.

E ELM STREET

¡EDICIÓN DEFINITIVA!

man para N64  ¡Entrevista exclusiva!

Shadowman va a traer alegría a tus ojos afligidos. Mira qué efectos.

En lo profundo del Asilo... en lo más profundo... en la Capilla del Retractor.



...y también la Capilla del Retractor, escondrijo de las temidas llaves del infinito...

...pero quedáis advertidos...
...un estudio demasiado intenso de estos planos puede enloqueceros...
...¿quién lo sabe mejor que yo?



Nuestro héroe, rodeado -y superado en número- por los villanos.



Shadowman es terrorífico. Te hará pasar mucho miedo. Y no bromeamos.

Una de las Hermanas, criaturas fantasmales que moran la Deadside.



LOS DISEÑOS DEL HORROR



La escalera que conduce a la siniestra y amenazante Capilla del Retractor.

El amable Mr. Phipps nos ha mandado estos diseños del Templo de la Profecía y de la Capilla del Retractor. Os los ofrecemos para vuestro disfrute y solaz. El Templo de la Profecía es uno de los Templos de Gad, donde Shadowman recibe los tatuajes, marcados a fuego, que le otorgan poderes específicos. En este caso, el Gad Marcher, con el que nuestro oscuro héroe puede atravesar la lava al rojo vivo sin que le quede ni un simple chamuscamiento.

El Templo del Retractor contiene a su vez un mecanismo diseñado para resquebrajar cajas pectorales; se utiliza para abrir los Schisms (Cismas), unos torsos podridos que constituyen siniestros portales hacia el Mundo de los Vivos. Son encantadores.



Un sector de los planos del Templo de la Profecía, en el que se hallan los cuatro idolos.

La Capilla del Retractor, tal y como aparece sobre el papel. Arriba, a la izquierda, podéis ver su plasmación final en la pantalla.

EL MES QUE VIENE

Shadowman – ¡EL ANÁLISIS!

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.

Conker's Pocket Tales



De: Rare **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



△ Uno de los bellísimos entornos.

Creo que el desierto no es el lugar más adecuado para una ardilla. ▽

△ Recoge los regalos de cumpleaños y, sobre todo, la llave.

◁ Aquí tenemos a un tipo bellota. Personaje curioso como pocos.

Ya era hora. Llevábamos meses detrás de este análisis, pero cada vez que creíamos estar a punto de conseguir una copia del juego se producía un inexplicable retraso de seis días. Pero ahora *Conker's Pocket Tales* ya está en nuestro poder. ¿Será como *Mr Nutz* para Game Boy, o estaremos ante un serio competidor para *Zelda*? Allá vamos.

A decir verdad, la primera impresión no fue muy buena; bajo el envoltorio de un regalo prometedor parecía esconderse el consabido frasco de loción para el afeitado. La secuencia de introducción es horrible, y a continuación empieza un juego que, a primera vista, no parece más que una versión algo más competente de *Quest for Camelot*, un título que apenas sí merece tres estrellas. Menos mal que la paciencia es una de nuestras virtudes, porque una vez te imbuyes en el juego, *Conker's Pocket Tales* demuestra que puede llegar a ser encantador, variado y súper jugable a partes iguales.

El objetivo del juego consiste en recoger los regalos de cumpleaños de Conker, que están esparcidos a lo largo y ancho de los seis niveles temáticos y (aunque esto ya no importa tanto) rescatar a su pobre novia, Berri, de las garras del malvado Bellota. La influencia de *Zelda* es más que evidente en un montón de puzzles y situaciones, pero *Conker* utiliza todo el rato una pantalla de *scroll* continuo repleta de enemigos que aparecen por arriba, por debajo, por delante y por detrás y cuyo comportamiento está preestablecido. De aquí la comparación con *Quest for Camelot*, aunque en el fondo es muchísimo mejor. Si bien está pensado para los jugadores más jóvenes, los adultos también pueden pasárselo pipa. Hay un montón de edificios por explorar, cientos de secretos que desentrañar y ese típico sentido del humor que derrochan los chicos de Rare.

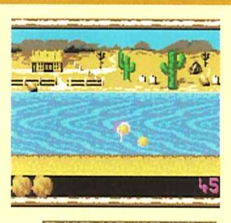
En un momento dado, Conker da con sus huesos en una celda en la que sólo hay un cubo vacío. Escapar es muy fácil, al igual que casi todos los puzzles, pero también muy divertido. Los niveles se van complicando a medida que avanzas,

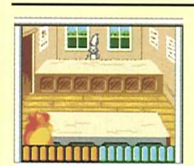
Subjuegos

En los mundos de Conker abundan los minijuegos

Fiebre del oro

Con una sartén (tras una larga secuencia de intercambio), intenta pescar pepitas de oro en el río. Sécalas con el D-pad y utilízalas para sobornar a la tribu Vulture Culture.





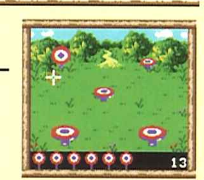


Shoot 'em up

Estupendo. Después del atraco al banco, contratan a Conker como pistolero a sueldo para que se bata en duelo con el ladrón. Eres el encargado de impartir justicia con tus balas.

Objetivos

Aparece más de una vez, y en cada ocasión el nivel de dificultad es más alto. El objetivo no es otro que el de acertar en todos los objetivos que aparecen utilizando una cantidad limitada de munición. Muy fácil.





A pesar de su nombre, en el pueblo no hay buitres sino bellotas. ▷

▽ El primer cactus comedor de ardillas de la historia.

Debes buscar una llave para abrir esta puerta. ▽

Invitaciones a la fiesta

Al igual que los Gold Skulltulas, las invitaciones a la fiesta están escondidas en los rincones más inesperados. Junto con los regalos rojos especiales, son auténticos desafíos para los más exigentes puristas de Conker. No tienes por qué recogerlas, pero ayudan.



¿Vale la pena sufrir tanto por una invitación?

Podrás encontrarlas en el agua.

La fiesta vuelve a empezar gracias a esta invitación.

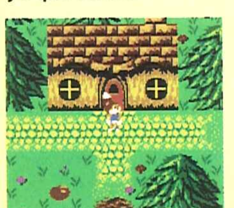
y cada vez requieren más exploración y vuelta atrás. También debes superar algunos obstáculos físicos complicadillos, algo de agradecer si tenemos en cuenta que casi todos los puzzles se limitan al movimiento de bloques o a la pulsación de interruptores.

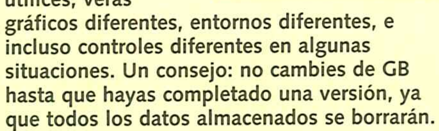
En líneas generales, es un gran juego, mucho más divertido de lo que uno espera tras los momentos iniciales; cuanto más avanzas, más entretiene. Rare calcula que ofrece 20 horas de jugabilidad, cifra más que razonable, aunque *Conker* es tan envolvente que uno tiene la impresión de acabarlo con mayor celeridad de la deseada. Raciona las partidas y puede que *Conker* te dure bastante tiempo. No es tan bueno como *Zelda*, pero sin duda está entre la nueva ola de grandes títulos para la GB Color.

5

Formato Dual

Conker viene en un cartucho con capacidad doble a la de uno normal, y sólo te darás cuenta del por qué cuando juegues tanto en una GB Color como una monocroma. Esto también explica los interminables retrasos, ya que contiene dos versiones diferentes del juego.





Dependiendo de la máquina que utilices, verás gráficos diferentes, entornos diferentes, e incluso controles diferentes en algunas situaciones. Un consejo: no cambies de GB hasta que hayas completado una versión, ya que todos los datos almacenados se borrarán.



El bosque hace las veces de centro logístico.

Esas estatuas no forman parte del puzzle.

Conker se prepara para vaciar el cubo. ¡Mucho ojito!

Criaturas varias

Aquí tienes algunos de los enemigos y amigos de Conker.

Bellota mala



La Bellota Mala es la némesis de Conker, ya que ha raptado a Berri y ha acabado con la posibilidad de que nuestro héroe disfrute de una fiesta de cumpleaños sin incidentes. Cada vez que aparece quiere decir que hay un jefe cerca. Debes derrotar a la Bellota Mala antes del nivel final.

Bellota buena



Las bellotas buenas suelen pulular por las afueras de los edificios, o bien aparecen sentadas en su interior. Suelen ofrecer pistas muy valiosas, aunque a veces se limitan a desearte buena suerte en tu búsqueda incansable. Algún día servirán para llenar la alacena invernal de nuestro heroico roedor.

Vaca



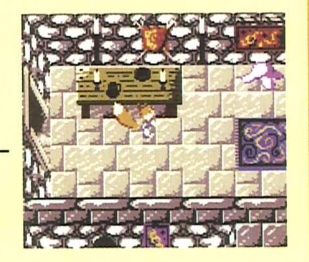
Estaba detrás de una valla y no dimos con la forma de llegar hasta ella. Seguramente no es más que una parte del escenario, pero esa mirada perdida y su pose petrificada son turbadoras. Conker podría acabar con pesadillas.

Brujo

Una vez aprendes sus pautas de movimientos, derrotarlos es coser y cantar. Se desplazan por la parte alta de la pantalla y disparan discos giratorios o espadas. Si les aciertas con la catapulta desaparecen los proyectiles y quedan a tu merced.



Ratones



¡Socorro! Estos ratones son terribles. La catapulta no es efectiva, y sólo podrás matarlos a pisotones. Sin embargo, se mueven con gran rapidez, por lo que debes calcular con mucha precisión el pisotón.

Gotas

Estas criaturas gelatinosas son obra del diablo. Están tranquilamente estiradas en el suelo, pero en cuanto te acercas se levantan y van a por ti. Para matarlas (durante un rato) deberás acertar tres veces con la catapulta.



Araña

Vulgares y de fácil liquidación, aunque sus patas peludas y los ojos saltones resultan de lo más aterrador. Dispárales y verás qué divertido; si aciertas de pleno explotan provocando una pequeña nube de humo.

R-Type DX

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Escalofriantes momentos en el nivel dos. Muy pero que muy difícil.



Acierta al pequeño personaje saltarín y serás recompensado con La Fuerza.

Los shoot 'em up son los juegos más descerebrados de la Creación. No contienen puzzles para resolver, ni controles complicados; sólo te instan a mantener el dedo en el gatillo y observar cómo los enemigos vuelan en pedacitos. Muy divertido.

Sin embargo, no siempre dan tan buen resultado en la Game Boy. Con la excepción de *Gradius* y *Twinbee*, ambos fantásticos para la Game Boy Pocket, la acción tiende a volverse bastante confusa en la pequeña pantalla. Suerte que tenemos la GB Color. *R-Type DX* demuestra la capacidad de la nueva máquina para albergar *shoot 'em ups* de primera categoría. Se trata de una edición especial mejorada de dos viejas versiones monocromas, combinando *R-Types 1* y *2* en un festival de tiros insuperable.

No puede haber muchos jugadores que no hayan oído hablar nunca de *R-Type*. Es el *shoot 'em up* más popular después de *Space Invaders*, y todavía uno de los mejores. Los jefes y las armas han sido copiados hasta la saciedad por incontables juegos, y están todos aquí, en *R-Type DX*. Es un verdadero banquete para los ojos, ya que los desarrolladores de Bits Studios han hecho maravillas con algunos de los fondos de *scrolling*. Las balas y los enemigos son fáciles de detectar, porque los gráficos de fondo se difuminan durante los encuentros con los jefes.

Dado que se trata de dos viejos títulos reunidos en uno, puedes jugar ambos *R-Types* en sus versiones monocromas originales o en sus formatos actualizados a color. La versión DX combina todos los niveles, y es de una dificultad increíble. Un verdadero machacador de pulgares. Incluso si eras un experto en la versión arcade años ha, seguro que acabarás suplicando clemencia en el nivel superior de dificultad. Es fantásticamente jugable y nunca arbitrario o injusto. La posibilidad de guardar en cartucho permite que puedas volver a cualquier nivel que hayas completado si la batalla contra el imperio de Bydo es demasiado para ti (o falta poco para que llegue tu tren). El mejor *shoot 'em up* para la Game Boy.

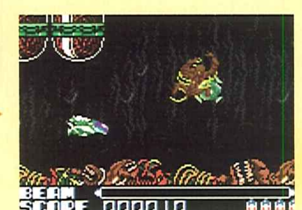
¿Es éste el jefe más famoso de la historia? ¿O el que viene luego?



Hay un icono de reforzador tras ese suculento enemigo color caqui.

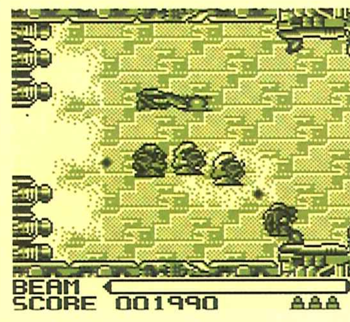


Un disparo de máxima potencia irrumpe en el vacío sideral.



5

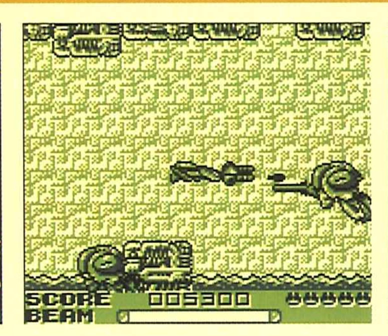
Excursiones a las versiones





R-Type I

La versión original de arcade exhibe una horripilante escenografía, el feto alien al final del primer nivel, y esa sorprendente sección con el cañón gigante. Irem, los desarrolladores, nunca superaron este hito.



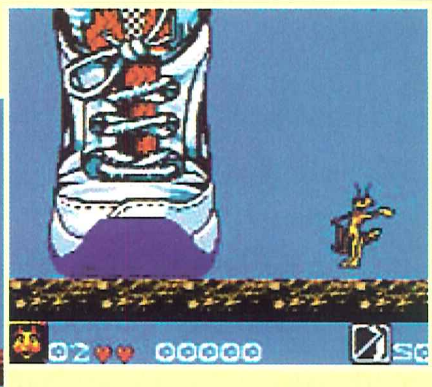


R-Type 2

Continúa donde se quedó el primer juego, sin caer en la tentación de alterar la fórmula clásica. Los gráficos son mejores que antes, aunque las versiones en color de ambos juegos se han perfeccionado a la par.

Antz





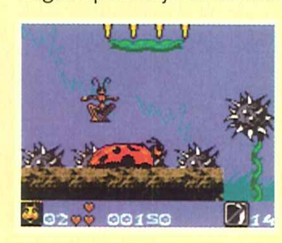
Uau, por fin encuentro el estilo que buscaba.

Los inocentes juegos de un niño puede resultar fatales.

De: Infogrames **Precio:** No disponible **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

El título de Infogrames basado en la película de Disney, es una refrescante aventura, llena de variaciones y color, y hecho para brindar diversión a tope. Ante todo, la creación de niveles y el conjunto de movimientos de tu hormiguita son tan diversos que no pararás de sacarle gusto a este cartucho durante mucho tiempo.

Desde el momento que pones a tu delgado personaje en movimiento, y percibes la agilidad y gracia de su cuerpo, te entusiasmas con él y su historia. Ya sabes que Zeta se ha enamorado de la princesa, y que tiene que superar muchas pruebas para lograr acercarse a ella; la princesa ha desaparecido, al parecer raptada por las termitas, con las que las hormigas están en guerra, y Zeta, a pesar de ser una humilde obrera se mete de soldado. Pero el camino es largo y complejo; pronto tiene que dejar de pensar en la princesa, y enfrentarse a un escenario tras otro, todos llenos de nuevos peligros y de retos para tu ingenio y tus dedos. Y tú te dejas absorber, porque el juego te envuelve rápidamente. Tratas de memorizar cada nivel, y sientes cómo aumenta la complejidad de los diseños, Cuando estás preparado para esquivar los ataques de enemigos que lanzan cosas o que te acosan, te encuentras con que estás a solas entre grandes precipicios, y tienes que usar toda tu precisión para saltar donde debes. Cuando el ambiente húmedo del subsuelo te está agobiando, sales a la superficie y te sientes como si volvieras a nacer, con todo un mundo nuevo por descubrir.



Zeta es capaz de dejar a Tarzán en ridículo.

Antz tiene una gran capacidad para sacar provecho del personaje. Siendo una enclenque hormiga, Zeta se vale de su agilidad, y de tu astucia, para superar cada nivel. Tendrás que aprender a impulsarte cuando saltas, a agarrarte bien de los lazos y brincar de uno a otro, a servirte de tus enemigos para que te transporten, y otras cosas por el estilo.

Con todo esto, sobra decir que se trata de un cartucho que te recomendamos sin reservas.

Nuestro héroe medita sobre la insoportable levedad del ser.



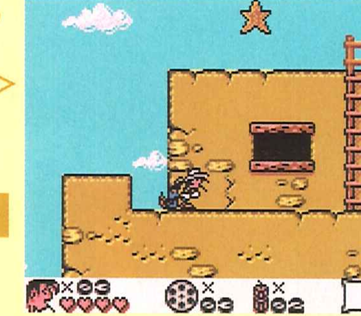


Lucky Luke



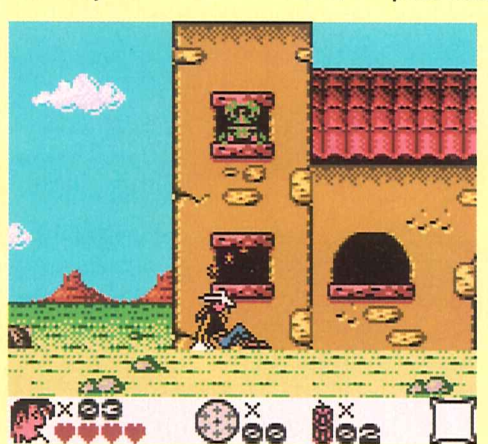
Lucky salta, trepa y se cuelga de edificios.

Nuestro vaquero se agacha al pasar junto a un lavabo de señoras.



De: Infogrames **Precio:** 5.490 **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

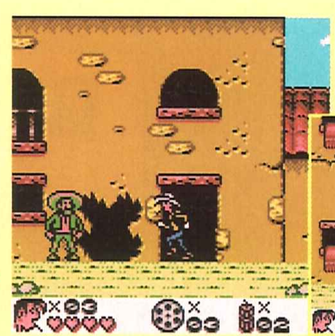
La compañía de desarrollo francesa Infogrames estás detrás de algunos de los cartuchos de Game Boy más bonitos del mercado, con representantes como *Bugs & Lola y Obelix.* Gran parte de su material más reciente son juegos de plataformas basados en dibujos animados de Warner Bros. Sin embargo, *Lucky Luke* es diferente: se trata de un título de plataformas del Salvaje Oeste, y por lo tanto enteramente libre de piolines.



Los efectos secundarios de ingerir una botella gigante de tequila.

Luke es un pistolero rudo y pendenciero, siempre pronto a vaciar su petaca de tequila y a masacrar algún campamento de cuatreros. Bueno no, en realidad es un chico bien educado y sensible; se parece más a Fido Dido que a Clint Eastwood. Pero no importa: ya se sabe que, cuando se trata de jugar, hay que usar la imaginación.

Además, nuestro calmoso vaquero guarda un curioso as en la manga: su habilidad para colgarse de los bordes de los objetos elevados. También puede usar su revólver contra los traseros de atolondrados personajes mexicanos (que responden dejando caer sus pantalones) La misión de Luke consiste en recuperar objetos perdidos y cosas por el estilo, pero el juego está bien programado, exhibe unos gráficos maravillosos y rebosa un sano humor.



Disculpe, ¿es usted familia de Rocío Durcal?

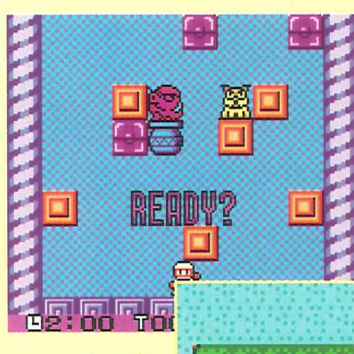


Perdone que no me quede a contemplar sus velludas piernas.

4

Pocket Bomberman

Salta y reza para que todo salga bien.



De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Prepárate para afrontar un complicadísimo juego de saltos.

Nivel superado. Vamos a por otro.

Que nadie se deje engañar: no se trata de un juego de *Bomberman* auténtico. *Wario Blast* sí que era un título de acción multijugador a saco en la mejor tradición de *Bomberman*. *Pocket Bomberman* no es sino un simple juego de plataformas 2-D que se parece más a los *Bomberman* de la N64 que a las versiones clásicas para SNES.

Se trata de un juego elemental en grado sumo. Lo único que debes hacer es matar a todos los enemigos de los niveles que se suceden en progresión lateral, lanzándoles bombas. Tienes acceso a los ítems y reforzadores típicos de la saga, que suelen esconderse dentro de bloques falsos o en rincones inaccesibles, por lo que después de una jornada intensa de exploración, irás pertrechado con infinidad de bombas, botas de velocidad y detonadores por control remoto. El juego se sucede de la forma habitual, con cuatro niveles que aumentan la dificultad de forma progresiva y un jefe al final de cada uno a lo largo de las cinco áreas temáticas diferentes.

Sin embargo, es un tanto repetitivo, como sucede siempre con la saga de *Bomberman*. Como novedad se incluye un juego de saltos extra en el que debes subir a lo alto de una torre altísima y complicada. Pero cada vez que tus pies tocan el suelo, sales despedido con un salto súper potente, con lo que la cosa se complica aún más. Es diferente y difícil, pero nada comparado con *Wario Blast*.



Recoge el icono de la bomba para hacerte con otro explosivo.

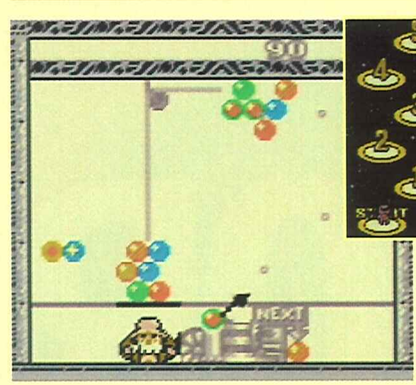


Esa araña te mira fijamente con sus cuatro ojos.

3

Bust-a-Move 4

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

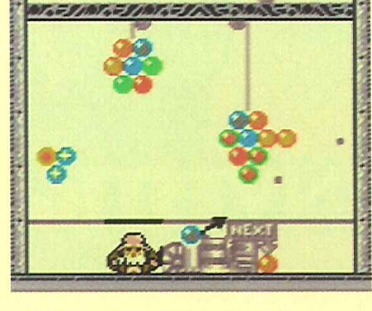


Empiezas a tenerlo un poco crudo. ¡Que no cunda el pánico!

Aunque falles, puedes continuar. No está mal.

Las sucesivas entregas de la saga *Bust-a-Move* siempre son una constante en la lista de lanzamientos de Acclaim, pero resulta extraño que aparezca un título para Game Boy más avanzado que el de la N64, que de momento debe contentarse con la tercera parte de este puzzle burbujeante. *Bust-a-Move 4* presenta un nuevo tipo de puzzle en el que las burbujas cuelgan de dos racimos en el techo, conectados entre sí por una polea. Si añades o quitas demasiadas burbujas de un lado, el conjunto pierde el equilibrio y cae sin remisión. Es una nueva dimensión táctica para este juego, aunque no estaría mal que las pantallas fuesen un poco más altas para sacar mayor provecho de cada jugada.

En *Bust-a-Move 4* el color juega un papel esencial, y aunque en el pasado lanzaron versiones en blanco y negro para la máquina monocroma (esta versión es compatible con cualquier Game Boy), resulta muchísimo más jugable cuando sabes de qué color son las burbujas. Los gráficos son tan nítidos como cabía esperar, la jugabilidad tan familiar como siempre, y su adaptación para la Game Boy más que satisfactoria. No es tan bueno como *Tetris DX*, claro está, pero se sitúa entre los mejores del grupo perseguidor.

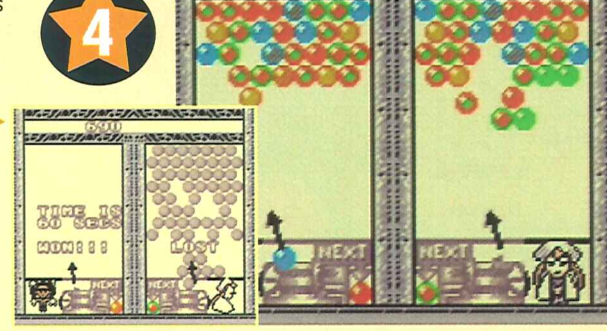


El modo equilibrio. Necesitas unas cuantas burbujas más en la izquierda.

Lucha encarnizada contra uno de los personajes del ordenador.

4

¡Ja! Este tipo no sabía con quién se la estaba jugando.

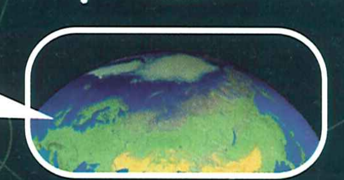


INVESTIGACIÓN ESPECIAL

JET FOR

LA FICHA	
JET FORCE GEMINI	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Tal vez
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Octubre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Nuestras Investigaciones Especiales nos conducen allende los mares. En esta ocasión, sólo tuvimos que cruzar el Canal de la Mancha para llegar al cuartel general de Rare en Twycross, Inglaterra.



SANGRE EN LA CARRETERA

Jet Force Gemini **es un *shoot 'em up* de gráficos alucinantes y, como era de esperar en semejante título, ofrece un arsenal que quita el hipo. A continuación te mostramos las armas con las que hemos tenido la ocasión de jugar.**

SHURIKEN

Se parece un poco al Razorwind de *Turok 2*; es una estrella capaz de segar las cabezas de los insectoides de una pasada. Rápida, precisa y mortal a partes iguales.



△ *Observa cómo vuela la cabeza de ese bicho. Me encanta.*

BONUS!

MIRA MULTIPLE

Vaya puntazo. Apunta a un par de enemigos, lanza una Shuriken y no te pierdas los dos cadáveres decapitados que yacen en el suelo. ¡Genial!

AMETRALLADORA

Un arma automática muy rápida capaz de hacer pedazos a un enemigo en cuestión de segundos. Es una de las armas más sencillas, pero ya verás como la utilizas más a menudo de lo que piensas.



La mejor amiga de un soldado del espacio. No lo dudes. ▽

PISTOLA



El arma estándar por excelencia; puede que sea un poco lenta, ya que dispara una bala cada vez, pero su potencia es extraordinaria, y puede estampar al enemigo más gallito contra la pared.

LANZACOHETES MULTIPLE

La prueba que necesitabas para demostrar que *Jet Force Gemini* cuenta con el arma más grande a este lado de *Turok 2*. Acabarás con una horda de insectoides de una sola pasada.



PISTOLA DE PLASMA

Una de las armas más originales y especiales de *Jet Force*. Al igual que los armatostes de los Cazafantasmas. la pistola de Plasma envuelve a los enemigos con unos rayos de energía incandescente... hasta que explotan.

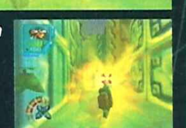
No te pierdas los efectos de luz. Jet Force es una auténtica pasada. ▽

LANZACOHETES TELEDIRIGIDOS

Otra arma que explota el inmejorable sistema de localización de objetivos de Rare. Este lanzacohetes ofrece una precisión milimétrica y, además, acaba con cualquiera que esté cerca del objetivo.



△ *Con esta pequeña joya tienes horas y horas de diversión asegurada.*



GRANDA DE MANO

Nunca antes una granada había sido capaz de generar tanta violencia. Lanza una de estas bellezas y verás una especie de ondas de choque de color azul brillante y montones de extremidades volando por los aires.



CE GEMINI

Podría convertirse en el mejor *shoot 'em up* que has visto en tu vida. Comparte con nosotros este análisis a fondo de esta fiesta de disparos espacial de Rare...

GO! GO! ▷

PAK O NO PAK. ESA ES LA CUESTIÓN
Aunque el próximo juego que lanzará Rare (Donkey Kong 64) sólo funcionará con el pak de expansión, por lo que se refiere a Jet Force Gemini todavía no han decidido si dicho pak servirá para este juego. Lo que sí está claro es que, de momento, el juego funciona a una velocidad de vértigo, y su aspecto es impresionante, razón por la cual tal vez ni siquiera le haga falta un modo de alta resolución. Pero nunca se sabe.

CÁMARA-DERÍA
Al igual que Duke Nukem: Zero Hour de GT, Jet Force Gemini es un shoot 'em up en tercera persona. Y al igual que Duke Nukem: Zero Hour, Jet Force solventa los problemas de cámara sacando de enfoque a nuestros héroes cuando se acercan demasiado a la cámara, por ejemplo, en los instantes en que se pegan a una pared. Es un efecto súper nítido y rápido que se ha desarrollado para que no se pierda ni un ápice de la acción en ningún momento. Un gran invento, vamos.

EN LOS BOSQUES

Jet Force Gemini es un juego de batallas con grandes armas. Aquí tienes un avance de algunos de los enemigos intergalácticos con los que te encontrarás y los métodos de ataque que utilizan para intentar acabar contigo lo antes posible.



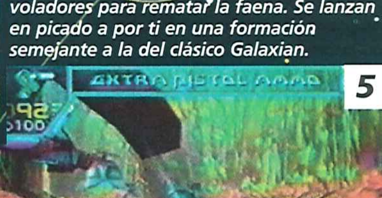
1 *Este pasadizo boscoso conduce a un poblado en el bosque habitado por unos aliens como de peluche, parecidos a los Ewoks, a los que debes proteger. No sé por qué, pero me parece que esto está demasiado tranquilo...*

2 *¡Ajá! Por desgracia, las tropas de Mizar no parecen dispuesta a dejar que completes tu misión. Pero no saben dónde se meten: puede que seas bajito y encantador, pero llevas un arma enorme.*



3 *Y por eso precisamente intentarán reducirte a un par de botas humeantes desde cualquier punto posible. Aquí, por ejemplo, tienes a un francotirador parapetado en un árbol.*

4 *Necesitan refuerzos, por eso los malos avisan a un escuadrón de robots voladores para rematar la faena. Se lanzan en picado a por ti en una formación semejante a la del clásico Galaxian.*



5 *La IA de Jet Force Gemini permite a los androides propulsados perseguirte de forma muy inteligente. Nunca conseguirás escabullirte ni darles esquinazo...*

6 *...así que lo mejor será que des media vuelta y vueles la cabeza a esos autómatas perseguidores. Menos mal que la siempre fiel ametralladora sabe hacer bien su trabajo.*



△ *Un tramo bajo el agua. La natación es la especialidad de Vela.*

Juno y el robot volador -algo pesadito- Floyd el Androide. ▽



Jet Force Gemini, al que describíamos el mes pasado como "versión turbo de *Body Harvest*" lleva camino de convertirse en el mejor, y sin competencia, shoot 'em up de todos los tiempos. Y no es una exageración.

Esta comparación es más adecuada que nunca gracias al último vistazo que hemos realizado con el juego. Ofrece una selección de armas que haría enrojecer de envidia al mismísimo Turok 2 por lo que se refiere a niveles de devastación, equilibrio y excelencia gráfica. Y se mueve con una rapidez y suavidad que parece increíble. De hecho, el primer juego de Rare para 1999 seguro que dejará millones de bocas abiertas en todo el mundo cuando se produzca su lanzamiento en octubre.

Sí, has leído bien: octubre. El juego ha vuelto a retrasarse, pero esta vez el retraso es atribuible a Nintendo y no a la enfermiza obsesión por la perfección de Rare. El cartucho ya está casi acabado y sólo faltan algunos retoques meramente estéticos.

Parece ser que Nintendo se quejó por la existencia de un juego en el que dos niños de ojos saltones y su perro se dedican a destruir a montones de criaturas insectoides con la ayuda de una armas capaces de hacer temblar a todo el planeta. Por esta razón, en Rare se han visto obligados a realizar algunos cambios de última hora para remozar a Juno, Vela y Lupus y conseguir que parezcan más altos y de mayor edad. Pero no es algo que lleve mucho tiempo y, además, a Rare le interesa lanzar el juego lo antes posible para que no coincida con sus otras dos obras de arte, Donkey Kong 64 y Perfect Dark, que saldrán a la venta en noviembre y diciembre respectivamente.

Pero todo apunta a que la espera valdrá la pena. El sistema de tres personajes (los gemelos y el perro tarado Lupus) hace que la acción sea frenética en todo momento, ya que cada protagonista sigue su propia ruta a lo largo de los 120 niveles del juego. Por lo tanto, es imprescindible dominar a la perfección cada personaje si quieres superar los diversos objetivos individualizados que encontrarás en cada una de las tres rutas. Por ejemplo, Lupus va armado con unos cohetes en sus patas que le permiten volar distancias cortas; en sus niveles podrá aprovechar esta circunstancia en diversas ocasiones: deberá atravesar cañones, escalar torres y alcanzar plataformas. Al final del juego los tres personajes se reunirán para enfrentarse a Mizar, el malvado y tiránico jefe intergaláctico.

TECNOLOGÍA ***Las armas de Jet Force hacen palidecer a las de Turok 2 por lo que se refiere a poder devastador, equilibrio y excelencias gráficas.***

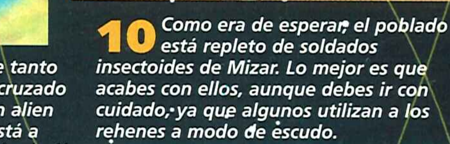
¡ATAQUE SORPRESA!

7 *Justo cuando pensabas que habías acabado con los robots, te metes de lleno en una emboscada explosiva, cortesía de unos bichos armados hasta los dientes.*



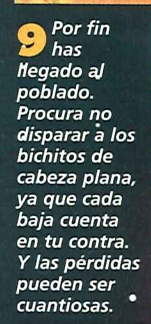


8 *Y entre tanto fuego cruzado y humo, un alien inocente está a tiro. Corre hacia él para salvarlo.*



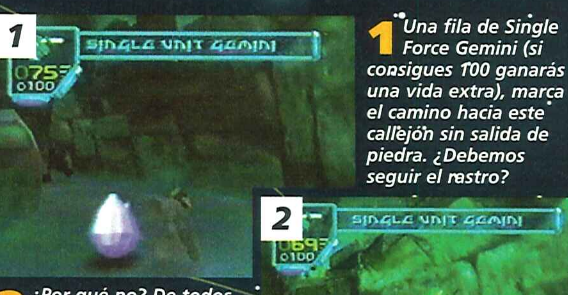
10 *Como era de esperar, el poblado está repleto de soldados insectoides de Mizar. Lo mejor es que acabes con ellos, aunque debes ir con cuidado, ya que algunos utilizan a los rehenes a modo de escudo.*





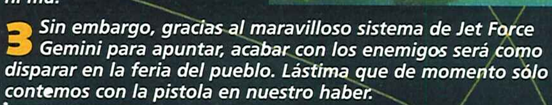
9 *Por fin has llegado al poblado. Procura no disparar a los bichitos de cabeza plana, ya que cada baja cuenta en tu contra. Y las pérdidas pueden ser cuantiosas.*

11 *Recuerda que siempre debes explorar los alrededores, ya que las hordas de bichos pueden atacar desde cualquier rincón. Menos mal que, de todos modos, siempre puedes despacharlos con unos cuantos disparos bien dirigidos.*



1 *Una fila de Single Force Gemini (si consigues 100 ganarás una vida extra), marca el camino hacia este callejón sin salida de piedra. ¿Debemos seguir el rastro?*

2 *¿Por qué no? De todos modos... ¡oooops! Era una trampa, y ahora miles de bichos van a por ti dispuestos a hacerte picadillo antes de que puedas decir ni mu.*



3 *Sin embargo, gracias al maravilloso sistema de Jet Force Gemini para apuntar, acabar con los enemigos será como disparar en la feria del pueblo. Lástima que de momento sólo contemos con la pistola en nuestro haber.*



4 *Y no paran de venir. En Jet Force te encontrarás con hordas enemigas cada dos por tres, y la verdad es que en grupo funcionan a las mil maravillas; son capaces de cubrirse unos a otros y rodearte.*



5 *Por fin has conseguido salir del callejón. Ahora estás en una zona abierta y cara a cara con una formación de robots-guerreros voladores.*

6 *Justo cuando pensabas que (si mantenían la formación), ibas a poder acabar con todos ellos en menos que canta un gallo, se dividen y luchan de forma independiente. Cada uno sigue un modelo de ataque diferente.*



7 *Cada uno de los personajes de Jet Force puede utilizar diversos movimientos. En este caso, Vela se tira al suelo y se aparta rodando del trayecto de esos robots asesinos.*

8 *Arrastrándose sobre su barriga, Vela puede utilizar el terreno y la falta de altura para minimizar las opciones de los robots de acertarle. Parece ser que nos hemos quedado sin munición...*

9 *...así que lo mejor será que por el momento nos retiremos para ver si podemos encontrar algo de interés en el punto en el que empezó la emboscada. La verdad es que algo de artillería pesada no nos iría nada mal.*



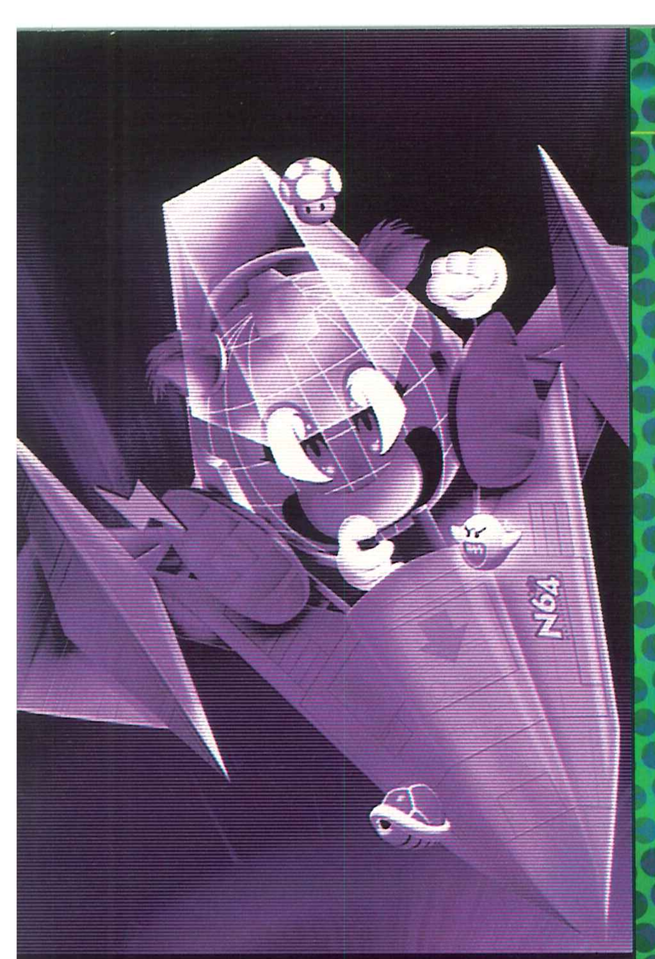
Este tipo tan raro se llama Jeff. Es el líder de los extraterrestres buenos. ▷

△ *Hay niños por todas partes. Mata a todos los bichos y lo antes posible. ¿Lo has entendido?*

Además de ofrecer un desafío para un jugador alucinante, Jet Force Gemini incorporará también un montón de opciones multipartidas: aparte del típico deathmatch para cuatro jugadores, habrá también un modo "atrapa la bandera", un juego cooperativo para dos jugadores (uno de los jugadores deberá meterse en el pellejo del repelente y flotante androide Floyd) y, aunque parezca extraño, un juego de carreras. Ya hemos visto algunos tramos del juego en los que aparecen naves flotantes al estilo de Wipeout, además de vehículos transformables que sirven para tierra, mar y aire, por lo que se supone que semejantes armatostes también aparecerán de una u otra manera en los modos para cuatro jugadores.

Si a todo esto añadimos exoesqueletos, legiones de horripilantes y temibles enemigos insectoides, un montón de excelentes escenas de vídeo, y una insuperable música militar en el más puro estilo de Blast Corps, Jet Force Gemini va adquiriendo, mes a mes, un aspecto cada vez mejor. Te ofreceremos un análisis en profundidad muy pronto.

CONTINUARÁ... En los próximos meses seguiremos informando sobre *Jet Force Gemini*...



VISIÓN DE FUTURO

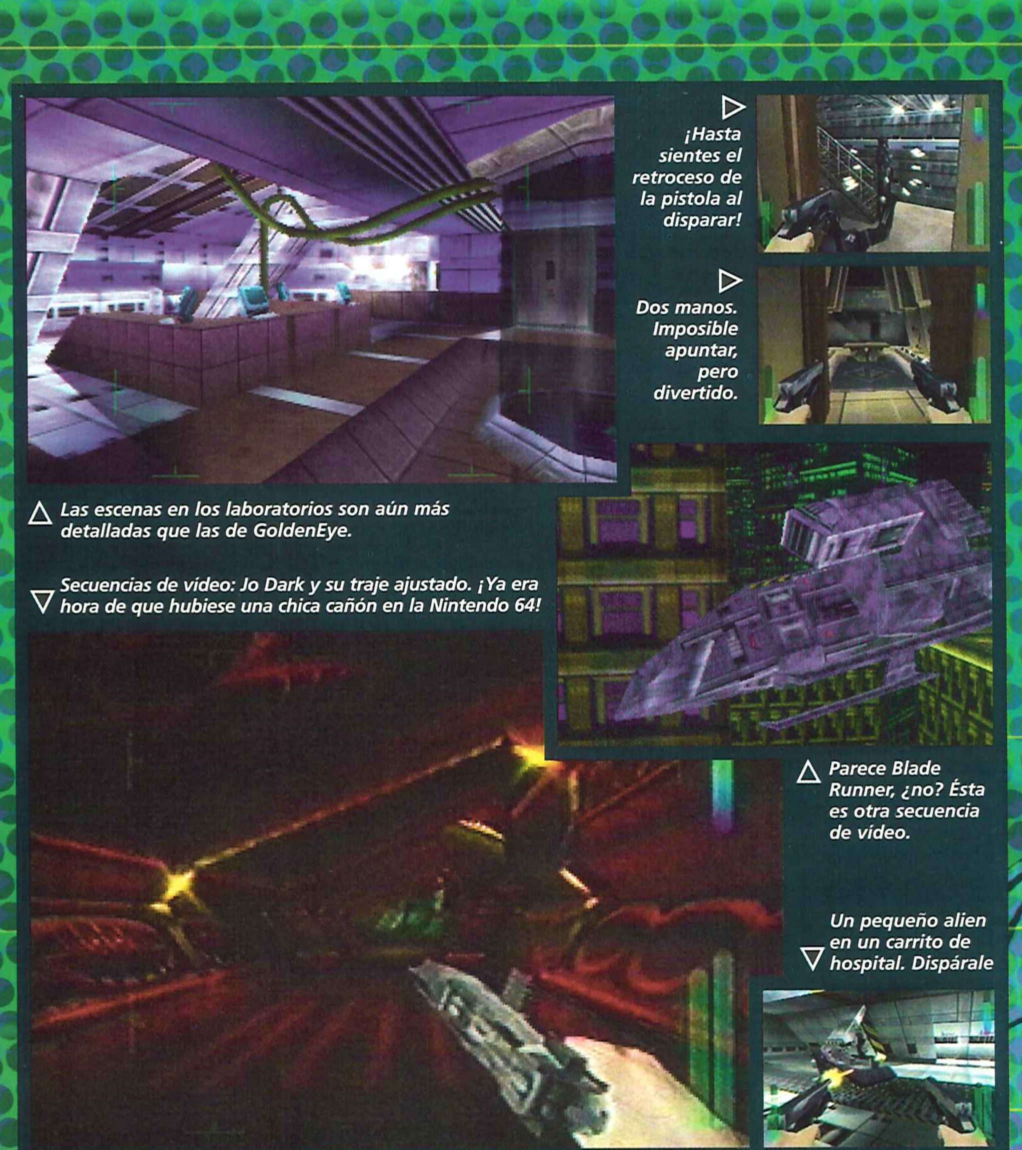
Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues este mes tienes Investigaciones Especiales a porrillo. ¡Buen provecho!





¡Hasta sientes el retroceso de la pistola al disparar!

Dos manos. Imposible apuntar, pero divertido.

Las escenas en los laboratorios son aún más detalladas que las de GoldenEye.

Secuencias de vídeo: Jo Dark y su traje ajustado. ¡Ya era hora de que hubiese una chica cañón en la Nintendo 64!

Parece Blade Runner, ¿no? Ésta es otra secuencia de vídeo.

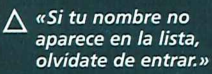
Un pequeño alien en un carrito de hospital. Dispárale

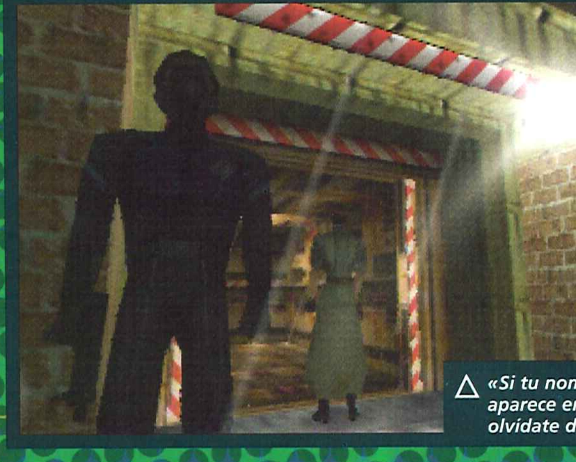
PERFE

LA FICHA

PERFECT DARK	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbits
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	Sí
DISPONIBLE	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





«Si tu nombre no aparece en la lista, olvídate de entrar.»

CT DARK
chica diez

En los salones internacionales de juegos el ruido es ensordecedor. Imagina todos los títulos nuevos del *món petit* en funcionamiento bajo el mismo techo (el volumen de todos ellos altísimo). El fin del mundo, la nueva tortura de Pedro Botero. ¡Tapones para los oídos!

En ese entorno, parece que sea imposible concentrarse. Sin embargo, este año, lo conseguimos... Nuestra atención estaba tan centrada que apenas éramos capaz de oír nada que no fuese vital para nuestra supervivencia. El objeto de nuestra fascinación era un juego. Y ya sabes de qué juego se trata: *Perfect Dark*. Sonido ambiente y silencio. Un milagro. Rare ha sabido cómo abstraernos del mundanal ruido.

La animación de los enemigos se basa en la de GoldenEye.

La continuación de *GoldenEye* está casi acabada. Sí, esto ya te lo hemos contado antes, pero como tantas noticias de *Perfect Dark* han salido a la luz, parece que los desarrolladores de Warwickshire (Reino Unido) quieren enseñar el juego antes que nadie les robe las ideas. Su presencia en la E3 ha sido apabullantemente superior a la que tuvieron en el ECTS de Londres en septiembre del año pasado. Esta vez les acompañaban veinticinco puntos de juego y una gran pantalla de proyección (en la última ocasión, sólo mostraron una breve proyección en vídeo en un pequeño televisor portátil.

TECNOLOGÍA ***Perfect Dark se parece poco a una secuela: está lleno a rebosar de nuevas ideas.***

Pese a las buenas expectativas, en Rare notan la presión. Cada vez está más claro que *Super Mario 2* saldrá para la nueva plataforma de Nintendo y no para la 64 y también está claro que *Perfect Dark* será *el juego* de las Navidades. Es el depositario de todas las esperanzas de Nintendo. ¿Crees que es agradable trabajar en esas condiciones?

Todo esto puede ayudar a explicar por qué *Perfect Dark* se parece tan poco a una secuela. Está lleno a rebosar de nuevas ideas de las que ya te hemos hablado en números anteriores. Algunas de ellas son innovaciones de la jugabilidad, como cambiar el movimiento para que los jugadores puedan saltar hacia abajo desde las plataformas; otras son armas que son sensibles al calor del cuerpo humano y que cruzan muros.

Esto sí que es una Habitación con vistas.

GO! GO!



También hay de ésas que sirven para dar nivel a los juegos y que muchos desarrolladores eluden por causas diversas, provocando el empobrecimiento y cutrerío de sus juegos.

Pongamos como ejemplo el Game Boy Pak. Su capacidad para mapear imágenes que han sido tomadas con la Game Boy Camera, no añade nada en absoluto a la jugabilidad del modo multijugador, pero es genial. ¿Cuántas horas pasaremos mapeando fotos de nuestros más queridos allegados para luego meterlos en un juego y poder cargárnoslos? Igual hacemos un concurso de esto...

¿Cuántos otros desarrolladores de juegos se hubieran tomado el tiempo y la molestia de corregir la única cosa que disgustaba a mucha gente de *GoldenEye*? Sí, que los cuerpos desapareciesen enseguida de haber muerto. No es una tarea sencilla cargar más aún el procesador de la Nintendo 64 con la obligación de recordar todos los cuerpos y las posiciones en que cayeron, pero desde luego, en *Perfect Dark* puedes ir y venir por los niveles y no dejar de ver a ningún muerto.

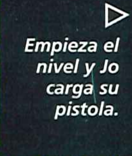
Lo único que amenaza el futuro de *Perfect Dark* es la más reciente cruzada moralista en los Estados Unidos. *Jet Force Gemini*, sin ir más lejos, está teniendo problemas por sus contenidos. Bien podría ser que Rare tuviese que rebajar un poco el tono de *Perfect Dark* antes del lanzamiento del juego. Las nuevas leyes de censura se imponen y Nintendo tiene mucho cuidado y se preocupa de cómo pueden ser recibidos juegos como éste. En cualquier caso, algo hay seguro: a pesar de cualquier tipo de consideración moral, Perfect Dark va a demostrar, una vez más, que Rare son los mejores desarrolladores del mundo. Ahora nos queda lo peor: esperar.

Jo Dark, intentando saber qué se cuece tras la reja. Tendrás que disparar para poder abrirla.

DURABILIDAD **En Perfect Dark puedes ir y venir por los niveles y no dejar de ver a nigún muerto.**

¡Mira qué nivel de detalle! ¡Vaya un avance respecto a GoldenEye!





De nuevo Blade Runner: taxis aéreos sobre tu cabeza.

Dentro de la nave alienígena. Son verdes todo el rato, ¿no?





¿Un par de pistolas alienígenas? Dardos amarillos, ya lo sabes.

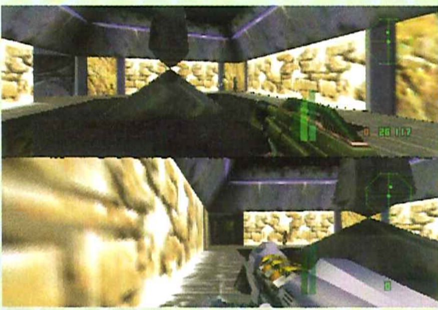
Nunca supo qué fue lo que le atacó.



Empieza el nivel y Jo carga su pistola.



¡AY, QUE ME CAIGO!



El sistema de movimiento y control que se emplea en *Perfect Dark* no será exactamente igual al de *GoldenEye*. En Rare han optado por reescribir gran parte del motor del juego Bond. De este modo, la señorita Dark tendrá muchas más oportunidades.

La principal novedad es que podrás saltar hacia abajo desde cualquier plataforma. Aunque dará una nueva dimensión a niveles multijugador como Temple o Complex (ambos están incluidos en Perfect Dark, aparte de doce áreas nuevas), también puede molestar a algunos jugadores. Una de las mejores cosas de GoldenEye era que no te caías y, por lo tanto, no tenías que escalar para recuperar tu posición original.

¿Provocarán tu muerte las caídas desde grandes alturas? ¿Cómo lo habrán resuelto gráficamente? Como siempre, a sentarse y esperar.



¡No dispares, no es una folklórica!

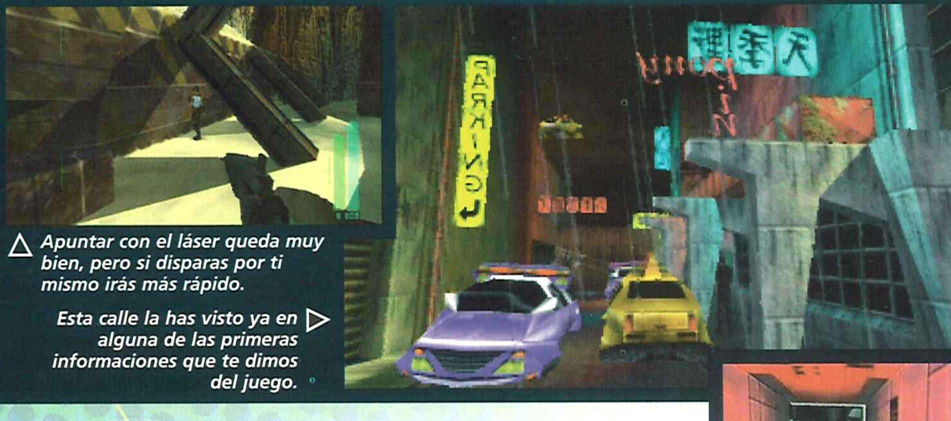


△ Justo después de la esquina, Jo se llevará una gran sorpresa.

▽ Una pistola bien, dos pistolas mal.



▽ ¡Que no me apuntes con esa pistola!



△ Apuntar con el láser queda muy bien, pero si disparas por ti mismo irás más rápido.

Esta calle la has visto ya en alguna de las primeras informaciones que te dimos del juego. ▷

¿Por qué esperamos?

GoldenEye saltó a la palestra justo en las Navidades de 1997. Nada en el mundo de los videojuegos ha sido igual desde aquel momento. En el nuevo año, 1998, Rare prometió que la secuela al juego, utilizando el motor original del juego 007, vería la luz en doce meses. Hace ya más de año y medio y seguimos esperando. Hasta Navidad, nada de nada. ¿Qué ha pasado?

El principal problema es que no se puede hacer grandes juegos en un año. Por supuesto, hay compañías como EA que sacan un *FIFA* cada cinco minutos, pero los juegos de deportes tienen un montón de normas preestablecidas –imitan juegos que existen en la vida real—que se han definido a lo largo de muchos años. Los desarrolladores de todos los nuevos juegos como *GoldenEye* tienen que diseñar una estructura que funcione para el juego, además de programarlo «físicamente».

Además, con el motor de *GoldenEye* en marcha, Rare se planteó si dibujar una historia distinta para la misma estructura y lanzarlo como un segundo juego. Una compañía que se vanagloria de la perfección y la atención al detalle no podía resistirse a mejorar lo casi inmejorable y esto lleva muchísimo tiempo. Recuerda que aún no hemos visto ni un solo fotograma de captura de movimiento de Perfect Dark.

La realidad es que, si quieres grandes juegos, has de esperar por ellos. Todos los leales seguidores de la Nintendo 64 sabemos que tenemos más paciencia que nadie, pero también que vale la pena esperar. Sobre todo por *Perfect Dark*.



△ Otro extraño picado de la ciudad de Jo Dark.

▽ ¡Cuidado con las armas láser! Menos mal que este tipo es malísimo...



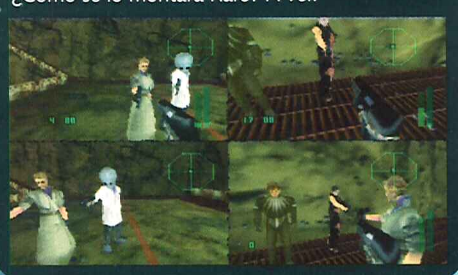


◁ Estos coches aéreos son estupendos. Esperemos que nos dejen tener uno.

¡SOR-PRE-SA!

GoldenEye es, para muchos, la experiencia definitiva en modos multijugador de Nintendo 64. Es decir, que los desarrolladores de Perfect Dark tenían otro gran escollo que superar en este terreno. Una de las mayores áreas de mejora implican el uso de robots controlados por la computadora contra los que jugar en el modo multijugador. Estos robots permiten que las partidas multijugador puedan tener lugar aunque sólo haya un «humano» ante la consola. Además, pueden participar en una partida en la que haya ya cuatro jugadores «de verdad».

El éxito de estos robots del modo multijugador depende totalmente de la programación de su inteligencia artificial. Si se comportan de un modo demasiado predecible, partida tras partida, entonces será fácil ganarles todo el rato. De todos modos, la programación conductista –en la que el ordenador intenta que el comportamiento del personaje sea tan impredecible como el humano—es extremadamente complicada y dificultosa. Rare ha prometido que cada uno de sus robots se comportará de un modo distinto, pero esto cargará muchísimo el procesador de la Nintendo 64, que ya estará hasta los topes, porque estamos hablando de una partida a cuatro. ¿Cómo se lo montará Rare? A ver.



CONTINUARÁ... En los meses venideros te ahogaremos con noticias sobre *Perfect Dark*.

¡CARRERAS EN EL BARRO QUE PODRÍAN SUPERAR A V-RALLY!



Qué bello paisaje, ¿verdad? Y mira cuánto se aleja la imagen en el horizonte.

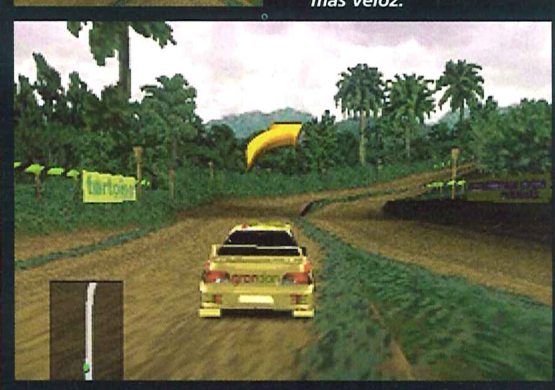


La perspectiva en primera persona es con mucho la más veloz.



Sí, hay niebla, pero no por defecto del programa. Forma parte del escenario.





Qué pista más fácil, ¿eh? Pero no todas son así.



Una cómoda flecha amarilla te indica qué dirección tomar en las curvas.

Al aparecer en otoño de 1997, el primer *Top Gear Rally* halló una acogida diversa. Los entusiastas de la conducción lo recibieron como el primer juego de carreras "correcto" en N64 y lo aclamaron por su convincente rebote y su modo de manejo, que se correspondía con el de un verdadero coche de carreras. Por desgracia, otros muchos jugadores -que al final fueron mayoría- sólo se fijaron en algunos gráficos poco afortunados y en el número limitado de pistas. Una lástima, porque *TGR* es una de las joyas no reconocidas de la N64.

Aunque su nombre parezca indicar lo contrario, *Top Gear Rally 2* es el tercero de la serie, puesto que los creadores del juego original, Boss Game Studios, traspasaron las labores de desarrollo a Snowblind este mismo año pasado para que produjeran *Top Gear Overdrive*. Pero, aunque *TGO* se apartara un poco de la línea con sus bombas y saltos a lo *San Fran Rush*, parece que Saffire -bajo el ojo atento de Boss- ha vuelto con *TGR 2* a sus raíces más tradicionales y realistas.

Saffire, una empresa estadounidense de desarrollo poco conocida, debutó hace poco más de un año en

TOP GE

LA FICHA

TOP GEAR RALLY 2	
DE:	Saffire/Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño

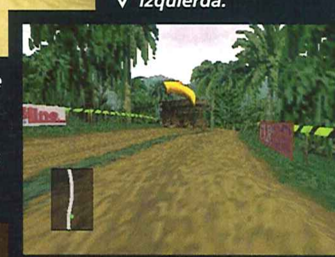
PUNTUACIÓN FUTURIBLE





Puede que te salgas de la pista, como en los rallies de verdad...

...pero no pegarás saltos ridículos como los de San Francisco Rush.

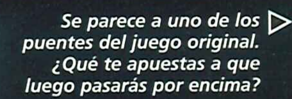


Agarra el freno y dispónte a girar a la izquierda.


Dispondrás de opciones de repetición desde todos los ángulos.


¡No te pases! ¡Podrías irte en la dirección equivocada!

Los coches son versiones con licencia de verdaderos vehículos de rally como el Ford Focus.


Se parece a uno de los puentes del juego original. ¿Qué te apuestas a que luego pasarás por encima?


Ese poste te advierte de futuros peligros.



AR RALLY 2

Tratamiento de choque

la N64 con la conversión de *Bio Freaks*, un precedente esperanzador, puesto que el mencionado *beat 'em up* sólo destacaba, precisamente, en los aspectos técnicos. Desde luego, se necesitan habilidades muy distintas para programar juegos de lucha y de carreras. Pero la primera versión de *TGR 2* que Saffire ha presentado en E3 también nos pareció muy prometedora.

El cartucho ofrece hasta 15 vehículos con licencia, entre los que se encuentra el nuevo Ford Focus y el antiquísimo Renault Alpine. Igual que en el original, el juego está estructurado con rigor: los participantes han de empezar por obtener la licencia en una escuela de conducción de bólidos. Una vez se llega a la pista, hay que superar cinco secciones distintas. Con cada victoria se consigue un patrocinador y mejoras para el coche. Lo más tentador es que *TGR 2*, como premio por completar el juego, ofrece un generador aleatorio de pistas. Saffire promete que éste creará pistas completas, plagadas de fantásticos obstáculos y de emocionantes e inesperados retos.

Se añadirá una modalidad para cuatro jugadores y, si Saffire pone a punto el sistema de desperfectos en los coches que han prometido para *TGR 2*, éste ha de convertirse en uno de los elementos más interesantes del juego. Todos los choques en el borde de la pista, todas las colisiones con otros vehículos, producirán daños en el coche que no serán sólo aparentes. Las planchas abolladas reducirán la velocidad, y los choques frontales te impedirán manejar el volante con la misma soltura. Como la modalidad para varios jugadores no dispone de reforzadores ni nada parecido, conviene que recurras a stock-cars (vehículos reforzados que se utilizan en carreras con colisiones) para derrotar a tus rivales. Por ahora, los dos principales problemas de este juego son la detección de colisión con los límites de la pista y la velocidad de *frames*, que en algunas ocasiones es demasiado lenta. Son estas cuestiones, y no la abundancia de elementos extra que puedan encontrarse en el juego -como la posibilidad de pintar el coche o modificarlo a gusto del jugador, o ese generador de pistas que tanto nos tienta- los que al fin decidirán la puntuación que le otorguemos. Aún falta tiempo para que se complete el desarrollo, y tenemos buenas esperanzas para *Top Gear Rally 2* en el caso de que su lanzamiento se demore hasta el otoño.

TECNOLOGÍA **Todos los choques en el borde de la pista, todas las colisiones con otros vehículos, producirán daños en el coche que no serán sólo aparentes.**

CONTINUARÁ... En próximos números seguiremos informándote de los progresos de *TGR 2*.

Los jefes son grandes, malos y, por desgracia, tienen el cerebro bien desarrollado.

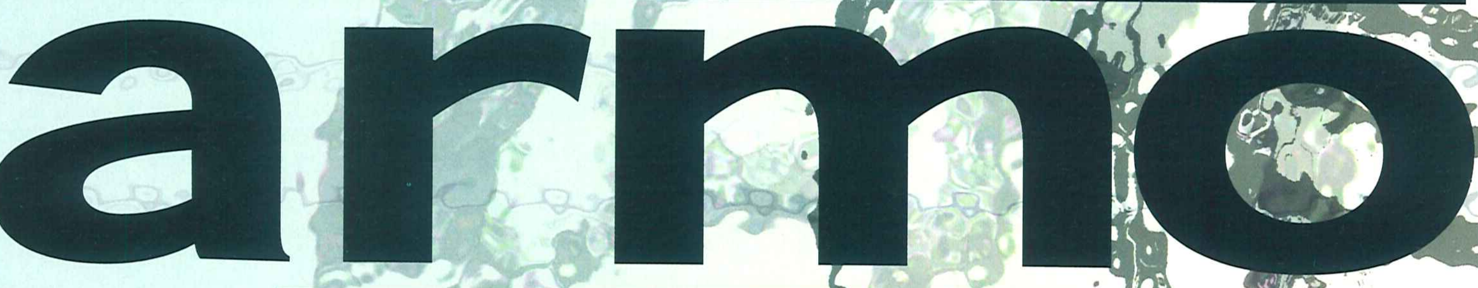
Uno de nuestros ataques favoritos. Nunca des la espalda a estos bichos.

Un río alienígena con unas aguas algo turbulentas.

Son muy inteligentes. La inteligencia artificial de los bichos hace que puedan machacarse entre ellos.

Bichitos. Como son tan pequeños, cuesta horrores acabar con ellos. Aquí está apunto de saltarte a la cara. Dispara rápido.

Uno de los niveles finales ambientado en las cloacas de este mundo de insectos.

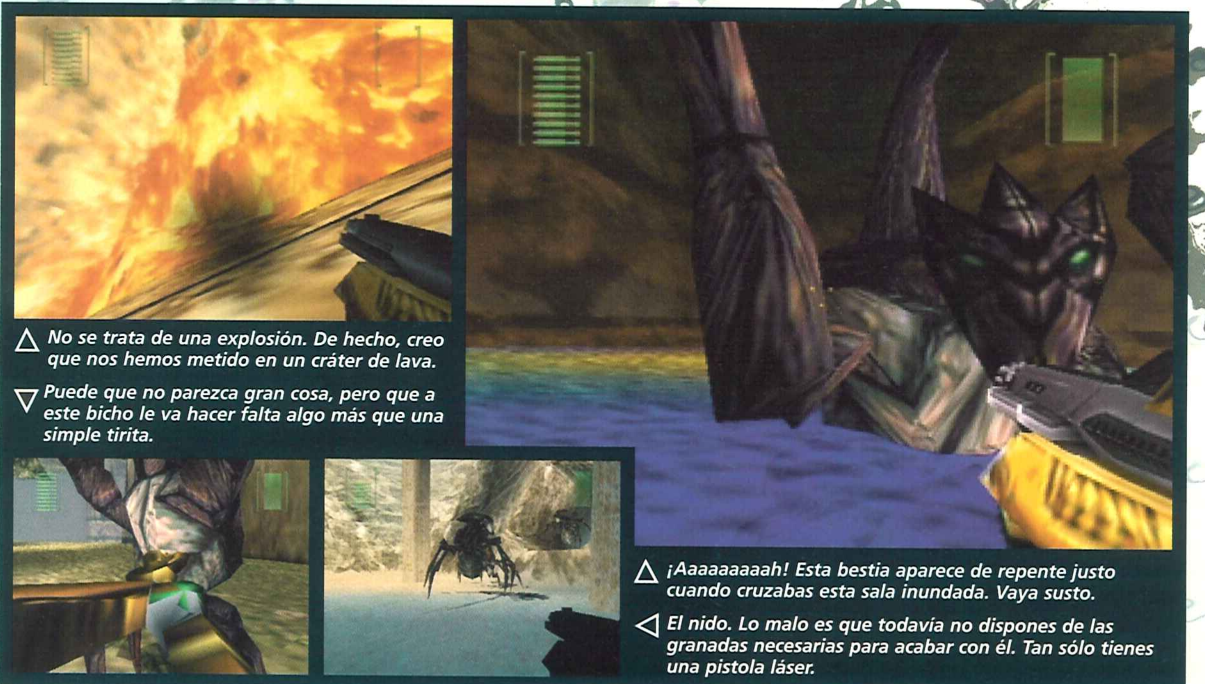




LA FICHA

ARMORINES	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



No se trata de una explosión. De hecho, creo que nos hemos metido en un cráter de lava.

Puede que no parezca gran cosa, pero que a este bicho le va hacer falta algo más que una simple tirita.

¡Aaaaaaaaah! Esta bestia aparece de repente justo cuando cruzabas esta sala inundada. Vaya susto.

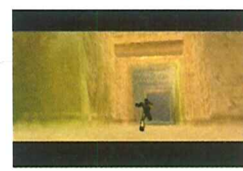
El nido. Lo malo es que todavía no dispones de las granadas necesarias para acabar con él. Tan sólo tienes una pistola láser.



Siente el poder de la pistola láser que llevo por defecto, bichejo del demonio. Pero por favor, no me hagas pedazos.

DOS MEJOR QUE UNO

El juego te ofrece la posibilidad de jugar con dos Armorines: el incomparable Tony Lewis y la exuberante Myra Lane. Tony cuenta con tres armas estándar: las Garras, la Escopeta y el Lanzamisiles, mientras que Myra viene equipada con el Tazer, una Ametralladora y un Lanzagranadas. Lo mejor de todo es que cada arma viene incorporada en el traje de combate, por lo que cuando eliges una en concreto, se transforma desde la manga del susodicho traje. Estupendo.





INVESTIGACIÓN ESPECIAL

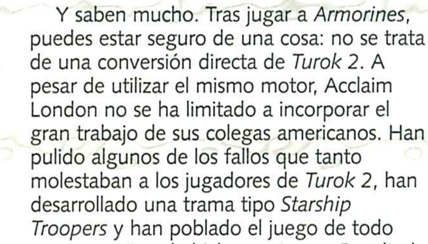
rines

Trajes de combate, armas alucinantes y bichos por un tubo...

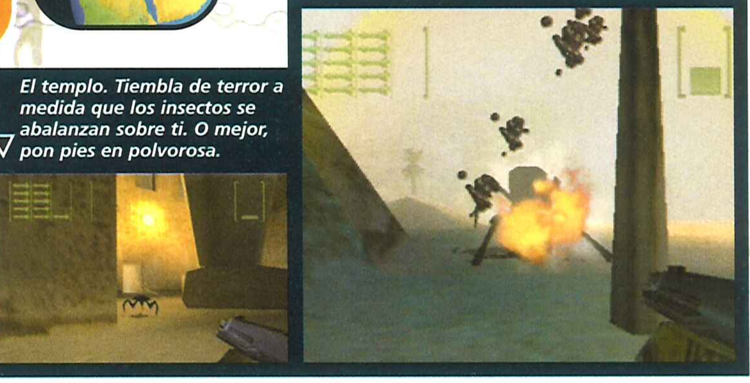
Las Investigaciones Especiales de M64 pueden llevarnos allende los mares, pero, una vez más, no nos hemos movido del Viejo Continente, ya que nuestro objetivo estaba en Londres, en la sede de Acclaim London, antes conocido como Probe.

Armorines no será el juego de mayor renombre de este año, sobre todo si tenemos en cuenta la pronta llegada del impresionante *Perfect Dark*, pero eso no parece importar demasiado al equipo de desarrollo de Acclaim London. No tienen que preocuparse por superar el listón dejado por *Turok*, así que pueden dedicarse a hacer su trabajo tan bien como saben.

Y saben mucho. Tras jugar a *Armorines*, puedes estar seguro de una cosa: no se trata de una conversión directa de *Turok 2*. A pesar de utilizar el mismo motor, Acclaim London no se ha limitado a incorporar el gran trabajo de sus colegas americanos. Han pulido algunos de los fallos que tanto molestaban a los jugadores de *Turok 2*, han desarrollado una trama tipo *Starship Troopers* y han poblado el juego de todo tipo de bichos rastreros. Resultado: un *shoot 'em up* en primera persona de gran calidad.



Ya desde los primeros compases del juego uno se da cuenta de que han trabajado duro en su desarrollo. los entornos son una pasada, el argumento excelente y las armas hacen temblar a la mismísima pantalla. De hecho, podríamos estar ante una auténtica sorpresa de este 1999. ¿Quieres saber más cosas? Pues sigue leyendo para averiguar por qué deberías correr a la tienda y encargar una copia de *Armorines* lo antes posible...



El templo. Tiembla de terror a medida que los insectos se abalanzan sobre ti. O mejor, pon pies en polvorosa.



MATAMOSCAS DE A PIE

Aún queda mucho por desarrollar, pero una cosa está clara: *Armorines* es aterrador. Cruza las piernas, cierra los ojos y a ver si te atreves con la intro del juego...

1 Acabas de caer justo aquí, delante de un nido de insectos. De repente se oye el arrastrar de patas insectívoras y, al momento, aparecen los temibles bichillos.



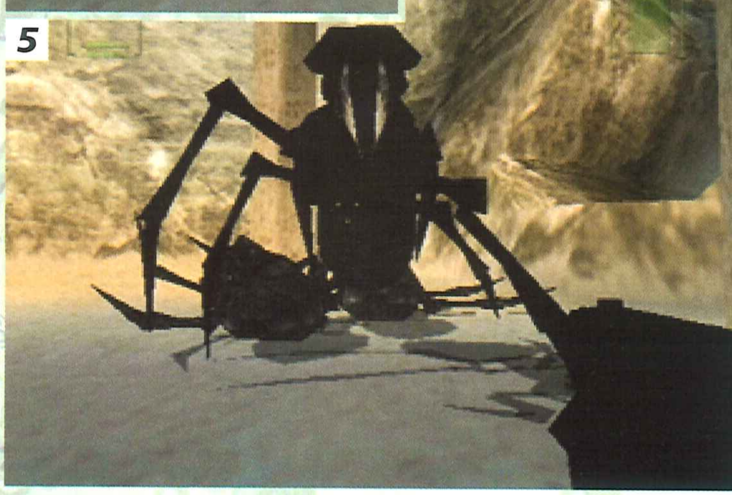
2 Lo mejor de Armorines es que los insectos son inteligentes de verdad. Te persiguen, te dan alcance y, como puedes ver, saltan a por ti.

3 Menos mal que tu Armorine viene equipado con tres armas; una de ellas es la consabida pistola láser, no muy original pero tremendamente efectiva.



4 No te pierdas el instante en que te cargas a un insecto con una de tus armas. Quedan patas arriba, se retuercen en su agonía y al final zumban con espasmos eléctricos. Muy divertido.

5 Si matas a uno de los bebés insecto, su mamá se enfadará muchísimo. Justo aquí, una enorme araña emerge de la arena para acabar contigo. Lo mejor que puedes hacer es salir pies para qué os quiero.



6 Lo malo es que no puedes, ya que los disparos han llamado la atención de otros bichos, y a la que te pones a correr te encuentras rodeado de esas adorables criaturas de ocho patas.

7 Y no pierden el tiempo. En menos que canta un gallo ya los tienes encima. Les encanta clavarte sus patas en medio de la espalda. Son tan majos...



8 Llega la hora de cambiar de arma; en esta ocasión, el poco espectacular pero muy efectivo Lanzamisiles. Pero cuidado con la munición, que en un santiamén puede desaparecer.





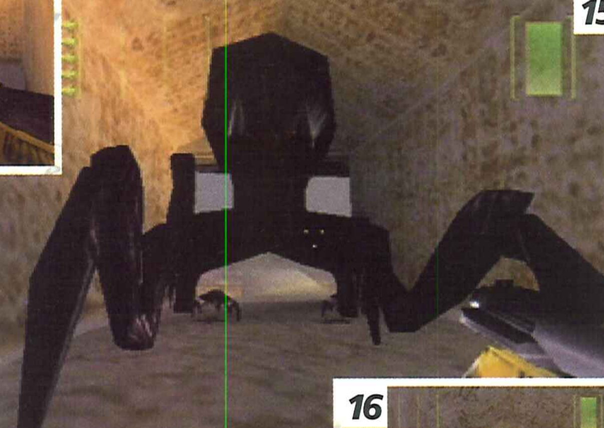
9 En la versión definitiva, las explosiones serán mucho más impresionantes que ésta; igual que los efectos de las armas, la sangre... Imagina algo como Turok 2 y acertarás.



14 Menos mal que con uno de los siete misiles que te quedan puedes acabar con mamá cucaracha. Para rematar a los bichos más grandes deberás disparar muchas veces. Con las cucarachas es más sencillo.

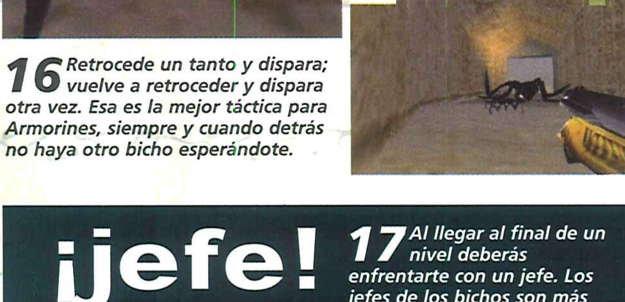


15 Media vuelta y... ¡aaaaaaaah! Con Armorines, a cada momento estarás profiriendo alaridos como este, ya que los insectos aparecen por donde menos te lo esperas.



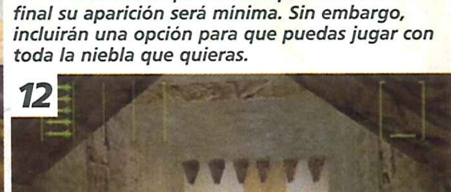


10 Vamos hacia el templo egipcio; cambio de escenario pero no de acción y disparos. Lo que sí se altera es el aspecto de los insectos.



16 Retrocede un tanto y dispara; vuelve a retroceder y dispara otra vez. Esa es la mejor táctica para Armorines, siempre y cuando detrás no haya otro bicho esperándote.

11 De momento hay un poco de niebla, pero Acclaim ha prometido que en la versión final su aparición será mínima. Sin embargo, incluirán una opción para que puedas jugar con toda la niebla que quieras.



12 Detrás de la esfinge encontrarás la entrada al templo egipcio. La tensión y los niveles de adrenalina se disparan gracias a los pasadizos oscuros, el eco de los pasos y los amenazadores insectos.

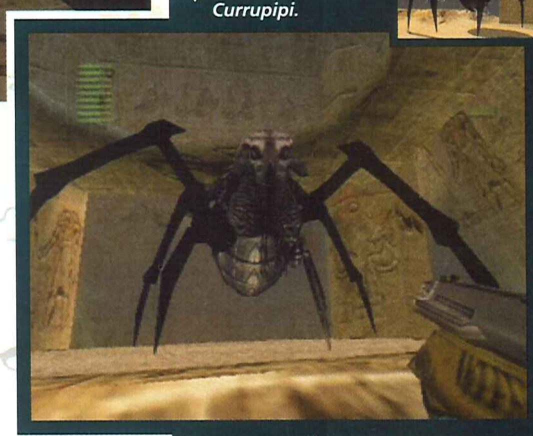


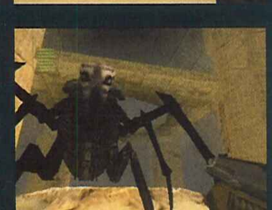
13 También aparecen unas cuantas cucarachas asquerosas que te llegan a la altura de la rodilla. Cuesta horrores eliminarlas, sobre todo teniendo en cuenta que entre sus armas no se encuentra el Cucal.

¡jefe!

17 Al llegar al final de un nivel deberás enfrentarte con un jefe. Los jefes de los bichos son más grandes, más fuertes y más malos, y utilizan técnicas de batalla muy inteligentes, tales como correr a cubierto o buscar cobijo entre las sombras. Pero eso no quiere decir que no intenten acabar contigo. Ni mucho menos. Esa es su prioridad principal. Lo mejor de este jefe es que puedes volarle el careto y ver la calavera de su tarro. ¡Qué asco!

Este tipo es más feo que Jesulin haciendo muecas a Currupipi.







SANGRE A RAUDALES

A pesar de que *Perfect Dark* se convertirá en el lanzamiento más preciado del año, lo que sí está claro es que no vas a poder empaparte de escenas de esas que te revuelven las tripas.

Pero para eso está *Armorines*. Gracias a su abultado arsenal, puedes dedicarte a las carnicerías más bestias con los insectos; el resultado será gore total. En la versión actual, las manchas sanguinolentas son algo pobres, en la definitiva los litros de glóbulos blancos y rojos se multiplicarán. Lo mejor de todo es que podrás encarnizarte con partes concretas del cuerpo, como demostró *Turok 2*.





oscuridad eterna

Has visto los primeros niveles, pero prepárate para algo más oscuro...

nave alienígena	cloaca	árbol	la colmena
Se parece a la nave accidentada de *Perfect Dark*, y es herencia directa de la saga de Alien.	Un nivel excelente. Los efectos de sonido son una pasada, y tendrás en todo momento los nervios a flor de piel.	Rememorando los viejos tiempos del primer *Turok*, este nivel te conduce a un árbol infestado de insectos.	Recuerda algo a las colmenas de *Turok 2*. Podrás acceder al corazón de los bichos.

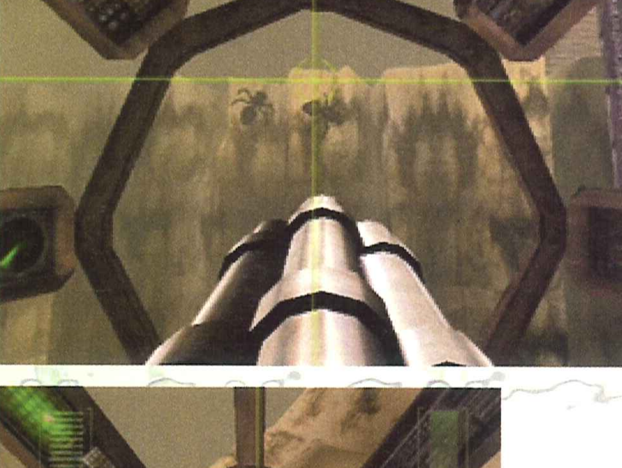
dos minutos y despegamos

El movimiento no queda limitado al nivel del suelo... *Armorines* incluye este helicóptero, que pilota el ordenador, y desde el cual debes destruir las colmenas de los bichos. Aunque es un poco lento, te ofrece una posición ideal para acabar con los insectos; además, su sistema para apuntar con las armas es excelente (parecido al de *Perfect Dark*); se basa en dos líneas que deben unirse en el centro del objetivo.

Sin embargo, lo mejor del paseo en helicóptero es el lanzamiento de granadas dentro de las colmenas de las que salen los bichillos. En cuanto las cruces del objetivo se unan, dispara y podrás ver cómo sufren esos asquerosos insectos de ocho patas. ¡Qué pasada!

La acción también discurre en las alturas.

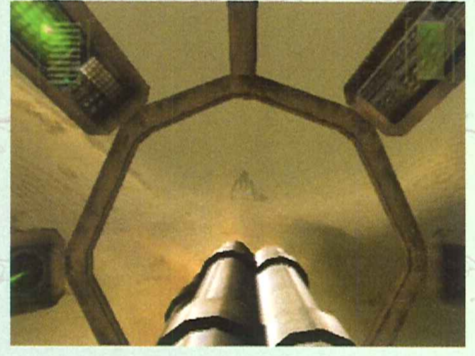
Cuando se cruzan las líneas quiere decir que ya puedes decorar las paredes con la sangre de los dichosos bichos.







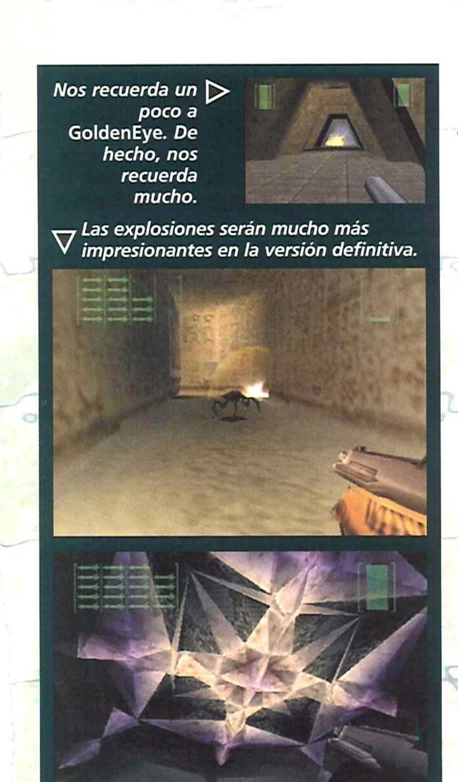
Dispara a los bichos mientras salen del nido. Lástima que de momento haya tanta niebla.





Aquí puedes ver a un joven insecto que se atreve a desafiarte. Y a la izquierda uno que está muerto de miedo ante tu presencia. ¡Qué se fastidie!





Nos recuerda un poco a GoldenEye. De hecho, nos recuerda mucho.

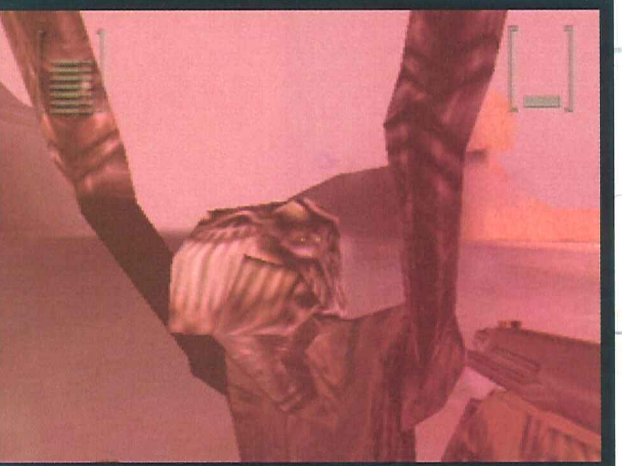
Las explosiones serán mucho más impresionantes en la versión definitiva.

El techo repleto de telas de araña de la colmena alienígena. La amplitud de visión es mucho mayor que en Turok 2, para que puedas ver mejor.

Aunque parezca mentira, la sección de cómics de Acclaim se ha convertido en toda una fuente de inspiración para crear grandes juegos durante los últimos tres años. Todo empezó con el increíble *Turok*: Dinosaur Hunter y su excelente secuela; en poco más de un mes llegará *Shadowman*, y más o menos para Navidades tendremos en nuestras manos esta pequeña joya: *Armorines*.

Las excelencias de *Armorines* son evidentes ya desde un principio, justo en el momento en el que apareces delante de una cueva infestada de bichos. Ni siquiera las capas de niebla, la falta de enemigos y algunas armas que aún no funcionan pueden hacer sombra a su calidad. De momento se ha completado el 60% de su desarrollo, pero ya demuestra lo reajustado que está el reajustado mecanismo de *Turok 2*; el movimiento es suave y nítido; la velocidad de *frames*, súper alta; la precisión con las armas, brutal; y el ritmo conseguido con el Expansion pak, trepidante.

GRÁFICOS ***Armorines* podría destacar sobre el resto gracias a su modo cooperativo, mediante el cual un par de colegas pueden enfrentarse a los extraterrestres en pareja.**



La pantalla parpadea en rojo cuando te atacan los bichos. La primera vez que lo veas saldrás corriendo despavorido y comprobando tu cuerpo en busca de heridas.

Esa pasarela tan estrecha cruza un foso de lava camino del templo central. A ver si adivinas lo que encontrarás dentro... ¿Bichos, tal vez?

Si *Turok 2* padecía algunos problemas sin importancia, en Acclaim London los han acabado de solventar para *Armorines*; el resultado así lo demuestra. Una de las cosas que no gustó nada a los novatos que jugaban por primera vez a *Turok 2* era la enormidad de los escenarios. En *Armorines*, la escala de los niveles es menor: los cinco mundos se dividen en cuatro cuartos, y la acción se centra mucho más en una violencia fuera de serie. El resultado son 20 misiones independientes, en lugar de las seis de *Turok*, que ofrecen puntos para guardar la partida con mayor frecuencia.

No obstante, uno de los puntos fuertes de *Armorines* es su elección de enemigos. Nada más pisar el nivel inicial -ambientado en una especie de antiguo egipcio-, uno queda fascinado al contemplar esas enormes y peligrosas arañas. Su aspecto es aterrador, sobre todo cuando aparecen de repente entre la niebla, batiendo sus mandíbulas y persiguiéndote hasta lograr su objetivo. Esto no es *Quake*. Los enemigos no siguen una ruta preestablecida: si te atreves a poner un pie en su territorio, se abalanzarán sobre ti en menos que canta un gallo.

Dicho esto, son tan inteligentes que si un insecto entra en el territorio de otro, se enzarzarán en una pelea sin cuartel. Y eso a ti te va de perlas, ya que de este modo puedes continuar avanzando sin gastar la valiosa munición para acabar con una araña del tamaño de una casa adosada.



Otra vez ese dichoso jefe acuático. No parará de machacarte hasta que te des por vencido.

Por lo que se refiere a las armas, *Armorines* presenta un arsenal similar al de los juegos de *Turok*. Lo que importa de verdad es que puedas arrasar un pueblo en un santiamén. Por desgracia, en la versión actual no pudimos acceder a todas las armas, pero sí logramos echar el guante a unas cuantas Garras (una especie de Talons como los de *Turok 2*), al Lanzamisiles, a la Pistola Láser, a un Alien Staff (desagradable en grado sumo) y a otra arma alienígena –sin nombre todavía- que se iluminaba de azul y blanco y hacía volar por los aires a todos esos insectoides. Muy jugoso.

Cada arma tiene tres niveles de potencia, y en cada uno de estos niveles puede aumentarse aún más si recoges los reforzadores que hay esparcidos por los niveles. También recibirás puntos por cada baja que causes en el bando alienígena y por descubrir secretos. A mayor número de muertes, más posibilidades de mejora.

Sin embargo, *Armorines* podría destacar por encima del resto de juegos gracias a su modo cooperativo, en el cual dos colegas pueden enfrentarse a las hordas de extraterrestres en pareja. El primer juego de *Duke Nukem* para la N64 ya lo intentó, y funcionaba la mar de bien, pero con entornos y enemigos en 3-D, *Armorines* podría ser mucho más interesante. Además, también habrá un modo *deathmatch*, y un modo historia para un jugador con dos tramas gemelas que se desarrollan de forma diferente dependiendo de los personajes que elijas para avanzar por el juego.

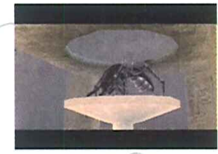
Puede que *Armorines* no goce del glamour y la publicidad de *Turok 2*, pero la verdad es que tiene toda la pinta de convertirse en juego, quién sabe, mucho mejor. Muy pronto lo sabremos...



Un misil en pleno vuelo. Un arma demasiado potente para tan poco bicho pero, ¿y qué más da?

VÍDEO A MOGOLLÓN

Cada cuarto de nivel empezará y acabará con una secuencia de vídeo, al igual que cada enfrentamiento con un jefe. Aquí puedes ver la intro de la araña tamaño rascacielos del primer nivel (páginas atrás la puedes ver con mayor detalle). Se supone que *Armorines* se lanzará a la venta en un cartucho de 128 Mbits, razón por la cual será difícil que ofrezca la misma cantidad de secuencias animadas que Perfect Dark o que *Turok 2*, aunque Acclaim ha asegurado que en total será una media hora de escenas explicativas. No es moco de pavo.









PRECEDENTES EN 64 Te ofrecimos una preview del respetable **F1 WGP 2** en el número 29.

△ *Cámara desde la cabina del piloto: ¡sólo para los más atrevidos!*

◁ *La opción de repetición de la carrera es la más cómoda.*

△ *Pégate a las ruedas del de delante y, luego, adelántalo mientras frenas.*

◁ *Schumacher va el decimotercero cuando golpea el muro de la subida al Casino.*

◁ *Los efectos climatológicos resultan muy convincentes.*

Jean Alesi decide el lugar idóneo para estrellarse. ▷

F1 WORLD GR

La innovación tecnológica es lo que prima en la Fórmula Uno. Qué p



LA FICHA

F1 WORLD GRAND PRIX 2	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

9.990 pesetas



◁ *La primera curva en Monza. La puedes pasar a toda pastilla, pisando la línea.*

△ *Damon derrapa y gira el volante en dirección contraria para rectificar la trayectoria.*

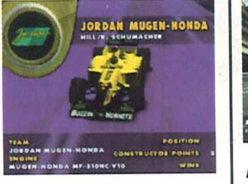
◁ *Uno de los circuitos más famosos del Gran Premio mundial.*

COMPARA Y JUZGA

No se puede ocultar, *F1 WGP 2* es aquello que todo el mundo teme: la secuela de un videojuego de deportes. A estas alturas ya te habrás acostumbrado al método: *Pucks Up*, el simulador de hockey sobre hielo, aparece y obtiene los mejores elogios de la crítica; la temporada actual acaba y empieza otra de nueva. *Pucks Up 2* aparece seis meses después del original con nuevas estadísticas para ponerlo al día. ¿El precio? Lo que vale un juego, son tantas pesetas señor, gracias por su compra, adiós, que tenga un buen día. Es la táctica de la que se valen compañías como Electronic Arts y Midway.

¿Es *F1 WGP 2* igual? Vamos a compararlo con el juego original en algunas áreas vitales y veremos, además, si produce algún efecto el hecho de añadirle un Expansion Pak.

COMPARACIÓN

	CIRCUITOS	COCHES	CONDUCCIÓN
F1 WGP	*No sólo vallas publicitarias impresionantes, también un excelente y cuidado diseño de la pista. Gráficos un poco borrosos, pero una profundidad de campo impresionante y sin relieves molestos a la vista.*	*Los equipos y corredores de 1997. Por ejemplo, Damon Hill está en la escudería Arrows y Williams tiene el mejor coche.*	 *Bien por el control analógico. Tres «posiciones de dificultad» que se corresponden con el nivel de simulación.*
F1 WGP 2	 *Las mismas pistas, pero vallas publicitarias actualizadas. Los mismos gráficos y la misma profundidad de campo.*	*Los equipos y corredores de 1998, aunque falta el equipo británico-americano. No afecta a los equipos importantes, pero en el resto hay diferencias respecto a la temporada oficial actual.*	 *El mismo control analógico y las tres mismas posiciones de dificultad.*
F1 WGP2 with expansion pak	 *El Expansion Pak no aporta ninguna ventaja a la resolución o la profundidad de campo. Parece mejorar un poco la velocidad de frames, lo que confiere una animación más suave a todos los circuitos.*	 *Ayuda a que la animación mientras se conduce sea más suave, pero sin diferencias apreciables de los coches respecto a la versión sin Expansion Pak. Una pena.*	*La mayor velocidad de frames hace que el juego sea un poco más fácil. Aunque el efecto no es desproporcionado.*

CON DIBUJO
F1 WGP 2 cumple los requisitos de un simulador. Cuenta con casi todos los detalles de la Fórmula Uno: vallas publicitarias, diferentes vehículos según la escudería, clamor del público de las gradas, etc. ¡Todo muy impresionante!



Tal atención se presta al detalle que aquí incluso encontrarás los neumáticos de nuevo diseño –con dibujo-, obligatorios para la temporada de 1998. Los profundos surcos en los neumáticos delanteros y traseros reducen la adherencia del vehículo y limitan la velocidad punta (ése era el plan). En la práctica, el cambio de normativa afecta a la conducción del vehículo –más difícil de controlar en las curvas y durante el frenado (una técnica esencial para los adelantamientos). Tienes mucha suerte, sin embargo, de que *F1 WGP 2* haya dicho basta hasta aquí podíamos llegar en la simulación de los efectos de los nuevos neumáticos, y no haya querido apartarse de la conducción que aparecía en el primer juego. Puesto que ya era uno de los juegos más difíciles de conducir en una consola, sólo podemos alabar esta decisión.

AND PRIX 2

na que no podamos decir lo mismo de esta versión para N64.

Siempre nos ha sorprendido la historia de *F1 World Grand Prix*. Surgió, de la nada, como resultado de una alianza entre la compañía japonesa Video System y la estadounidense Paradigm (los creadores de la tecnología para *Pilotwings 64*). No hubo apenas campaña publicitaria alguna a nivel internacional, apareció así, sin más. La mayor sorpresa nos la llevamos al descubrir lo bueno que era.

Si tenemos en cuenta que en ese momento parecía como si la N64 no fuera nunca a insertar un juego digno de llamarse de carreras, los gráficos nítidos y sin relieves, y los cuidados detalles de *F1* vinieron como llovidos del cielo. Sin duda, se trataba del mejor videojuego de Fórmula Uno a nuestra disposición. Lo extraño es que hubiera tardado tanto.

Y vuelta a empezar. Más o menos. *F1 World Grand Prix 2* es la continuación y ha llegado unos diez meses después. Si Rare pudiese trabajar con plazos tan ajustados, *Perfect Dark* habría caído en nuestras manos en octubre. Pero, es precisamente esa prontitud lo que debería hacer correr la voz de alarma entre los forofos de la F1.

16 nuevos circuitos ni un gran sistema de reforzadores, aunque esa no es la cuestión. Cada nuevo juego de F1 en formato PlayStation ha hecho gala de una progresión técnica en cuanto a gráficos, opciones y jugabilidad. Pero en este caso, y aunque hay matices, resulta difícil distinguir *F1 WGP* de *F1 WGP 2*. Si Rare utilizase la misma táctica, *Perfect Dark* sería exactamente el mismo juego que *GoldenEye*, a excepción de la protagonista.

DURABILIDAD

F1 WGP tenía casi todo lo que se puede pedir a un simulador de carreras. Los programadores lo tuvieron difícil con F1 WGP 2.

Porque simplemente, *F1 World Grand Prix 2* no varía mucho respecto a su predecesor. Son carreras de Fórmula Uno, por supuesto, así que nadie podía esperar



¡PROHIBIDO FUMAR!

Nintendo pone límites al realismo y, anticipándose a la prohibición de publicidad de tabaco en la F1, han decidido suprimir todos los anuncios de marcas de cigarrillos. Los equipos que tienen distintivos alternativos para países como Francia, donde los anuncios de tabaco ya están prohibidos, usan éstos (de ahí el cambio en los vehículos de Jordan). Sin embargo, el triángulo de la marca Marlboro que normalmente adorna el guardabarros del Ferrari cuando no se les permite exhibir el logotipo al completo también se ha esfumado de forma misteriosa. ¿Doble moral o problemas de Copyright? Quién sabe.

SINTONIZA EL MODO DE RETRANSMISIÓN

La mayor diferencia de F1 WGP 2 respecto a F1 WGP es el modo de retransmisión (Broadcast Mode): una opción que se ha añadido a los modos ya existentes de exhibición, Gran Premio, desafío, contrarreloj y Match Race. En el fondo, el modo de retransmisión no es más que una opción avanzada de repetición de la carrera, pero con la discutible ventaja de no tener que grabarla.

Si se selecciona la opción de competiciones (1998 Events) y el número de vueltas se fija en todas las posibles para completar el circuito, lo que el juego en realidad te mostrará será una repetición de las carreras de F1 reales correspondientes a la temporada de 1998. Lo más emocionante es que podrás ver la acción desde el interior de cualquiera de los coches participantes o desde cualquiera de las cámaras instaladas por el circuito. De todas formas, un estudio más minucioso de este modo nos lleva a decir que es más un añadido insignificante. Sigue leyendo, pues te explicamos más cosas en profundidad...



● *Primero, activa la opción «Competiciones de 1998» y como número de vueltas selecciona la carrera completa . Las condiciones climatológicas son algo opcional.*

● *Luego, selecciona un Gran Premio. Nosotros hemos escogido el de Japón, o sea el circuito de Suzuka, que es la última prueba puntuable del campeonato.*



● *¿Recuerdas qué pasó? Schumacher necesitaba quedar por delante de Hakkinen para convertirse en el campeón mundial. Ocupaba la pole position, pero tuvo problemas con el cambio de velocidades y perdió posiciones.*



● *¿Qué pasa aquí, pues? En el modo de retransmisión, Schumacher hace una buena salida pero poco a poco se va quedando rezagado.*



● *Al final de la primera vuelta, Schumie ocupa la posición real de la clasificación de 1998, aunque la forma en que llegó a ella fue totalmente diferente. ¿Se le puede llamar a esto una «grabación» del Gran Premio de 1998?*



● *Otro ejemplo. El Gran Premio de Canadá siempre arranca con un vistoso choque en cadena y 1998 no fue una excepción. Ahora bien, veamos cómo lo recuerda el modo de retransmisión, ¿vale?...*



● *No, nada de nada. No hay colisiones, ni partes de carrocería «voladoras». Tampoco hay eufemismos sobre el «optimismo» de Jean Alesi al entrar en la curva, mientras lo vemos caminar hacia los boxes. ¡Qué timo!*





△ *Ahh, la salida de una curva. Es hora de pisar el acelerador.*

◁ *Logos oficiales y tiempos oficiales. Todo muy oficial. ¡Como debe ser!*

▽ *Ojo al brillo de la luz de freno sobre el pavimento mojado.*

◁ *La cámara superior, algo más bien inútil.*

◁ *Fuera del nivel Rookie es difícil adelantar.*

El mayor cambio –y sabemos que corremos un gran riesgo al escribir esto- está en que se han actualizado las estadísticas de los equipos y corredores basándose en la temporada de 1998. Es decir, la temporada pasada. Por lo tanto, Hill corre con Jordan, el equipo de Tyrell está aún en carrera y nadie ha oído hablar del equipo britano-americano. En las dos escuderías más importantes, o sea McLaren y Ferrari, los componentes del equipo son los mismos que vemos actualmente en las carreras televisadas. Sin embargo, en F1, deporte en el que los cambios y la anulación de contratos son de lo más corriente, la licencia de 1998 no puede añadir demasiado atractivo comercial al juego.

TECNOLOGÍA

Con las estadísticas de 1999 habría sido posible recomendar F1 WGP 2 a los incondicionales de la Fórmula Uno.

¿Qué más ha cambiado? Es una larga búsqueda hasta el modo de retransmisión (Broadcast Mode) y cuando al final lo encuentras (mira el recuadro de la parte superior de la página) no es que provoque ningún desmayo. Se podría decir que el juego original ya disponía de toda opción posible, y no estaríamos exagerando: *F1 WGP* tenía casi todo lo que se puede pedir a un simulador de carreras, así que ya puedes hacerte una idea de lo difícil que lo

¡ENSÉÑAME!

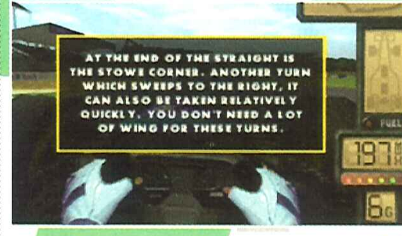
Vale, con el modo de retransmisión te puedes llevar un chasco, pero escondida por ahí en alguna parte hay una opción mucho más útil llamada «Aprendizaje» (Tutorial). Algo que los juegos de F1 han venido necesitando y que es genial para acostumbrarse a todos los circuitos y convertirse en todo un campeón. Incluso hay pequeños rótulos que van apareciendo para facilitarte las cosas...



Escoge el circuito en el que quieras practicar. En este caso, el tipo de coche es indiferente.



Antes de cada curva, un práctico rótulo aparecerá en pantalla y te explicará cómo pasarla. Léelo, pulsa A y mira la forma correcta de hacerlo.



En las curvas más difíciles aparece un consejo. En algunas eso no será suficiente (no te da información sobre las marchas o la velocidad), aunque ya es mucho, porque menos da una piedra. Esperemos que la próxima vez incluyan una versión más pormenorizada.

FRENA O TE LA PEGAS

En F1 GWP 2 encontrarás en el modo Rookie la opción automática de aceleración y frenado que ya había en el juego original, a la par que una luz de frenado opcional en la parte inferior derecha de la pantalla te servirá para aprender a conducir como un profesional. Lo más difícil a la hora de pilotar un coche de F1 es saber frenar al entrar en la curva, y esta útil luz se encenderá para indicarte el momento exacto en que debes pisar el freno.



● La primera recta en Monza. Vas a casi 300 por hora y te aproximas a una curva izquierda-derecha. Tómala demasiado deprisa y acabarás fuera de la pista.

● Es ahí, justo en el momento óptimo para frenar, que la luz de la esquina inferior derecha se enciende para avisarte de que debes usar el freno. Haz caso de la lucecita, saldrás ganando.

tuvieron los programadores en esta segunda versión.

Luego está la cuestión monetaria. Lo que resulta un poco irritante. Pudiendo adquirir el juego original incluido en la colección Player's Choice, ¿por qué iba alguien a comprar *F1 WGP 2* cuando los diseñadores no han aportado una razón convincente para hacerlo? El más mínimo avance técnico en la velocidad de *frames* o la resolución hubiera bastado, precisamente ahora que la N64 dispone de Expansion Pak. En cambio, jugar este juego con 8 MB de RAM es una experiencia similar a jugarlo con los escasos 4 MB del estándar, aunque esta nueva versión sea menos borrosa y más rápida.

Aunque las pantallas de menú han sido ordenadas, y se ha mejorado la pantalla de reglaje y telemetría del coche respecto a la versión original –que sorprendentemente parecía el trabajo de aficionados-, no puedes evitar pensar que los usuarios de PC obtienen esas mejoras como «ajustes» para sus juegos. ¿Cómo se le ocurrió a Video System pensar que podrían vender por segunda vez lo que, en esencia, es el mismo producto para la N64? ¡Pero si incluso los juegos de fútbol de *FIFA*, reyes del reciclaje, ofrecen a sus fans mucho más en cada reencarnación!

Para colmo, en la temporada de 1998 se disputaron menos carreras que en la temporada anterior, lo que conduce directamente a que en el modo Gran Premio de *F1 WGP 2* haya un circuito de menos. Queda por ver si habrá algunos extras ocultos por descifrar –en *F1 WGP* había un circuito extra en Hawai-, aunque eso no será suficiente para que *F1 WGP 2* opte a las posibilidades de su hermano mayor.

M64 es una entusiasta de la Fórmula Uno y podemos entender el fanatismo del que Video System esperaba aprovecharse para vender esta versión del juego del año pasado. Parece raro conceder al que es a todas luces el mejor juego de F1 en cualquier sistema una puntuación por debajo del 93% (el veredicto que otorgamos al original), pero si Nintendo relanzara *Mario* con los mismos niveles y sólo algunos pequeños cambios, nos veríamos obligados a hacer lo mismo. Se podría incluso alegar que *Racing Simulation: Monaco Grand Prix* de Ubi Soft es una mejor compra, pues al menos su equipo de programación nos ofrece una nueva visión del deporte que más espectadores atrae en todo el mundo.

Con las estadísticas de 1999 habría sido posible recomendar *F1 WGP 2* a los incondicionales de la Fórmula Uno. Ya que no es así, más vale el original, a menos que, por aquellas casualidades, se agoten las existencias.



△ Adelanta después del túnel en Mónaco y tendrás un accidente de narices.

△ La curva A1 del GP de Austria. Un circuito sin muchas estrellas.

sus más y sus menos

+

● El mejor juego de Fórmula Uno para consola.
● No necesitas un Expansion Pak...
● Aunque con uno el juego se agiliza.

−

● La única novedad son las estadísticas de 1998.
● Si ya tienes el original y no eres ningún apasionado de la F1, podrás pasar sin él.

Si esto te gusta...

Racing Simulation: Monaco Grand Prix
M64/89%
Sin la profundidad y complejidad del F1 original, pero aun así con la diversión, velocidad y garra de las carreras.



9 GRÁFICOS
Igual de buenos que los anteriores, pero no mejores.

8 SONIDO
Rugidos y ruidos típicos de F1 que convencen, aunque no superan los de la versión original.

9 TECNOLOGÍA
Al límite de la N64, como en el caso anterior.

7 DURABILIDAD
Dura un buen rato; pero si ya dominas el original, la secuela no ofrece nada nuevo.

VEREDICTO
Demasiado parecido al original para considerarlo una versión mejorada del juego. Añádele un 6% si no has jugado nunca al primer juego y no hay manera de que encuentres una copia de la colección Player's Choice.





85%

PRECEDENTES EN 64

Dedicamos un estupendo Visión de Futuro a *Quake II* el mes pasado.

¡Y ESO DUELEEEE!
Cuando llegues a los niveles más complicados, te darás cuenta de que lo normal es encontrarse a más de una bestia psicótica en cada estancia. Menos mal que puedes aprovecharte de la situación. Si te colocas en el lugar adecuado, un mutante puede acabar disparando de forma accidental a su colega; fallo tremendo, ya que al compañero herido le entrará tal arrebato de mala leche que clamará venganza, mientras que tú podrás sentarte tranquilamente a disfrutar del espectáculo. Aunque lo más normal es que gane el competidor más grande (cuidado que después volverá a centrar toda su atención sobre ti), te ahorrarás un montón de tiempo, gran cantidad de energía y, sobre todo, no malgastarás munición inútilmente.



Como mínimo necesitarás ocho granadas para acabar con esos robots tan simpáticos.



Desde luego, los bancos de sangre ya pueden ir acumulando reservas, ya que las pérdidas en Quake II serán cuantiosas.

Mi mamá siempre me dijo que no me fiara de los tipos con ojos verdes. Sobre todo si iban armados con un pistolón así de grande.

La pantalla del mapa; muestra tus progresos y te ofrece unas vistas estupendas mientras esperas a que se cargue el nivel.



Ese tipo no quiere ser tu amigo. De hecho, en cuestión de segundos empezará a llenarte el estómago de plomo. ¡Qué gente, oye!

QUAK

Alucina pepinillos (sangrientos).

LA FICHA

QUAKE II	
DE:	Activision
MEMORIA:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✓
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
10.990 pesetas	

Teníamos razones bien fundadas para tratar con muchas reservas la llegada de *Quake II*. Las entregas anteriores de la saga (*Quake* y *Doom*, el juego en el que se inspiró) no eran más que conversiones de los originales para PC hechas a toda prisa y sin fundamento, con unos gráficos pobres y una jugabilidad descorazonadora. Sobre todo *Quake* captó toda la brillantez de las estupendas partidas deathmatch vía Internet del juego para PC de la misma manera en que uno disfrutaría de las excelencias visuales de La Amenaza Fantasma en una televisión de seis pulgadas de cristal líquido. Vamos, igualito que estar en el cine con una pantalla gigantesca.

Menos mal que *Quake II* demuestra que hay muchas horas de trabajo duro detrás de su desarrollo. En un principio, el juego se diseñó para que pudieran jugar dos jugadores a la vez; sin embargo, la fecha de lanzamiento sufrió un inesperado retraso para poder gozar del tiempo necesario para introducir un maravilloso modo *deathmatch* para cuatro jugadores. El problema de imitar a un PC que en la calle vale unas 200.000 cucas se ha solventado creando unos cuantos niveles súper atractivos específicos para la versión de N64. De hecho, incluso John Carmack, el cerebro que se esconde tras el monstruoso éxito del *Quake* para PC, se deshacía en elogios hacia la versión de *Quake II* para N64. Según sus palabras, "es el mejor *Quake* para consola que se ha visto jamás.

¿Será verdad? Pues a pesar del lavado de cara, no es perfecto. No obstante, y a pesar de que aún tenemos algunos reparos ante ciertos aspectos del juego, *Quake II* atesora tantos puntos a favor que prácticamente resulta imposible que a alguien no le guste. Sigue leyendo...



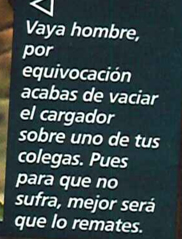
Un deathmatch para cuatro jugadores en pleno desarrollo. La espiral azul es el rayo de un arma; su efecto es mortal, pero acertar con ella cuesta horrores.





◁ Creo que no deberías acercarte tanto a ese robot gigantesco.

Un disparo con tu escopeta y ese tipo acabará hecho pedazos. ▷



◁ Vaya hombre, por equivocación acabas de vaciar el cargador sobre uno de tus colegas. Pues para que no sufra, mejor será que lo remates.

CAMPO DE DETENCIÓN
La mayoría de los niveles de *Quake* son, por desgracia, muy tecnológicos, y los entornos se reducen a paredes grises y ordenadores que emiten ruidos monótonos. Menos mal que, de repente, llegamos al nivel del campo de detención. Mientras avanzas, te encontrarás con aliados capturados en diferentes situaciones, a cuál más terrible: encadenados a los muros, sumergidos en piscinas de lava, o lanzados a través de tubos que acaban en plataformas de pinchos. También deberás oír sus gritos desgarradores: «¡Paren eso!», «¡Cómo duele!», «¡Matadme ya!». Lo peor es que, en ocasiones, deberás ser tú su verdugo para poder hacerte con sus preciosas reservas de munición y blindaje.





▷ En estas capturas parece muy vistoso, pero los gráficos de Quake II pueden llegar a ser muy repetitivos.

△ El tiempo que has tardado en completar el nivel aparece al final. Puedes competir con tus colegas...

◁ El sistema analógico para apuntar da lugar a unos disparos de gran precisión.

YOU GOT THE SHELLS. 13 24



ARMAS A SACO

Los chicos malos de Quake II, ya sean los temibles coyotes que escupen rayos láser o los espeluznantes robots que pelean con sus puños y corren como diablos, no acostumbran a hacer prisioneros. No es que sean muy inteligentes (el estruendo de tu escopeta apenas sí llamará su atención cuando estéis en la misma sala), pero a la mínima ocasión empezarán a dispararte y a abalanzarse sobre ti. Gracias al control analógico, apuntar a la mayoría de enemigos es fácil, pero los androides flotantes de las metralletas succionarán tus energías una y otra vez. Cuando te introduces en su campo de visión, emiten un sonido agudo, se giran hacia ti y empiezan a disparar toneladas de balas al tiempo que intentan esquivar esos disparos tan precisos que provienen de tu arma. Es complicadillo.



△ Este tío es tan veloz que a su lado Linford Christie parece una tortuga con sobrepeso.



△ Los controles por defecto al estilo de Turok van de perlas para apuntar con precisión a esos androides flotantes.

GO! GO! ▷

NO MIRES AHORA...

Por norma general no solemos explicar los secretos de un juego en los análisis, pero en esta ocasión tenemos una buena excusa. De todos modos, si todavía no has completado el juego en el modo Fácil, será mejor que no leas esto hasta que lo hayas conseguido.

¿Sigues en onda? Pues allá vamos. Si has acabado el último nivel, obtendrás un código que te permite acceder a un tramo extra secreto contra el crono. Sin embargo, y aunque parezca extraño, tan sólo aparece en pantalla durante un tiempo limitado. Nosotros conseguimos escribirlo con rapidez, y pudimos confirmarlo justo antes de que desapareciera del todo. Si tú no tuviste tanta suerte como nosotros, tranquilo, porque aquí lo tienes al completo. La palabra clave es: FBBC VBBB FBBC VBF7

COMPLEJO CENTRAL

La cosa empieza a complicarse en el segundo nivel de *Quake II*. Permite que te echemos una mano...

MISSION 2: Busca la Carga Explosiva

1 Nada más salir, tienes a dos vigilantes esperando para que los llenes de plomo. También hay un poco de blindaje secreto; salta desde la cornisa sobre las cajas para conseguirlo.

4 Después de arrastrarte por la tubería, dispara a los barriles para acabar con el vigilante y salta sobre los cajones para recoger los reforzadores.

2 El campo de repulsión bloquea tu avance, así que ve por la otra puerta, sube la escalera y sigue hacia el panel verde. Da una vuelta para acabar con el Enforcer antes de continuar.

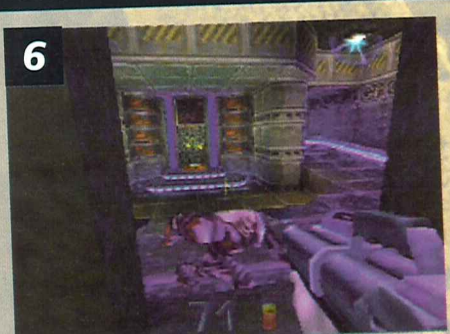


3 Vuela el barril para matar al malo y abre un agujero en la tubería. Antes de meterte dentro, avanza por el pasillo para dar con una ametralladora que te vendrá como anillo al dedo.

5 Sube al ascensor y destruye a los vigilantes que hay abajo. La carga explosiva está en una cornisa que queda a tu izquierda. También tienes a tu disposición un disparo de adrenalina secreto si vuelas los barriles que hay delante.



MISSION 3: Destruir la Terminal de Seguridad



6 Sal por la puerta abierta y acciona el interruptor. Baja por la escalera y recoge el lanzagranadas. Al otro lado de la pared hay un Artillero: mátalo con la ametralladora.



7 Corre de vuelta, pasa la tubería que volaste, y gira a la derecha en la intersección siguiente. No pares de correr y de matar hasta que llegues a la sala terminal. Un Enforcer te tenderá una emboscada en una cornisa que hay frente a la terminal.

8 Recoge la Súper Escopeta y salta hacia el panel azul de la pared para acceder al reforzador de Daño Cuádruple secreto. Ahora toca las tuberías de la terminal y vuélala por los aires.

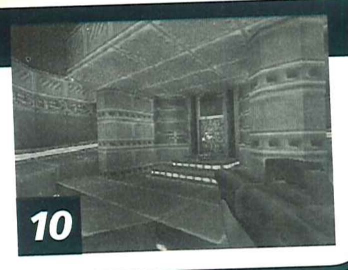


MISSION 4: Localizar y Utilizar el Teletransportador

9 Acciona el interruptor de la sala a la que acabas de acceder, a la izquierda de la terminal, y a continuación vuelve por donde viniste (pero salta desde el puente azul para volver a la estancia desde la que iniciaste el nivel).



10 El campo de repulsión ya está desconectado, de modo que cruza la puerta a la carrera y entra en el teletransportador. ¡Lo conseguiste!



CENTRO DE INTELIGENCIA

A la altura del nivel 3 ya estarás sudando como un cerdito. Tranqui, que aquí llega la ayuda...

MISSION 5: Localizar Disco de Datos



1 *Al entrar por la primera puerta, mira justo encima y busca el interruptor. Dispárale y se abrirá una sala secreta que contiene una chaqueta antibalas justo delante de ti.*

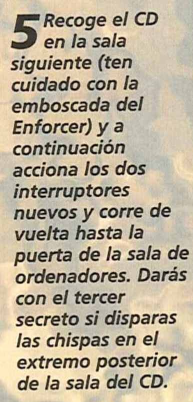
2 *La sala de los láser es mortal a menos que sepas muy bien lo que debes hacer. Salta o corre para desplazarte entre los rayos cuando se desactiven. En el cruce, tira por la izquierda.*



3 *Busca la rejilla en forma de "X" y dispárale para dar con un pack de munición secreto. Sigue corriendo y a continuación pulsa el teclado verde que encuentres. Ahora vuelve a la sala de los láser y avanza en línea recta.*



5 *Recoge el CD en la sala siguiente (ten cuidado con la emboscada del Enforcer) y a continuación acciona los dos interruptores nuevos y corre de vuelta hasta la puerta de la sala de ordenadores. Darás con el tercer secreto si disparas las chispas en el extremo posterior de la sala del CD.*





4 *Para derrotar al Gladiador de la sala siguiente, lo mejor es que des un paso lateral al doblar la esquinas, dispares una granada y vuelvas a esconderte. Con ocho disparos directos habrás acabado con él.*

TANQUES A MOGOLLÓN

Uno de los mejores momentos de Quake II es, sin duda, el jefe que aparece más o menos a mitad del nivel 10. Tras superar un tramo repleto sobre todo de unos malos que has liquidado con sospechosa facilidad, accionas un interruptor y un rayo láser destruye los cierres del panel del suelo que conduce al siguiente nivel. Pero, por desgracia, al mismo tiempo, del piso de abajo emerge un enorme robot con forma de tanque que empieza a lanzarte misiles. Presa del pánico, al final siempre acabas contra el rayo láser y mueres al instante. Es un momento impresionante, de esos capaces de pararte el corazón. Cuando vuelvas a iniciar el nivel, todavía estarás temblando, y la simple idea de volver a ver semejante monstruosidad te pondrá los pelos de todo el cuerpo de punta durante un buen rato.





◁ *El jugador 3 está el sitio ideal para que le vuelen la cabeza. Y el jugador 1 está más perdido que un camello en un acuario.*

Sólo un loco correría hacia un tipo que tiene un lanzagranadas. ▷



△ *No son tan peligrosos como los temibles androides flotantes, pero estos demonios también son duros de pelar.*

Booom! Clink-clink-clink. ¡Eurrgghh! Por si no lo has reconocido, ése es el ruido que hace un lanzagranadas cuando lo disparas y un desafortunado mutante se cruza en camino y queda hecho añicos. Como edes comprobar, en Quake II, oír cómo ere un enemigo es casi tan alucinante como lo, y eso quiere decir que la gente que está rás de esta conversión para N64 del juego a PC más famoso de todos los tiempos ha licado mucho tiempo y esfuerzo a su sarrollo. Ha valido la pena aunque, como drás ver a continuación, Quake II es un go con dos mitades muy diferenciadas.

Quake II inyecta una buena dosis de acción tolera en el tan necesitado género de los oot 'em up en primera persona. Si te decides por una partida al estilo de GoldenEye (pasando de puntillas por las diferentes estancias y conservando la munición como oro en paño), la auténtica diversión brillará por su ausencia. Es mucho mejor dejar descansar a tus neuronas y dedicarte a irrumpir en cada zona lanzando misiles a diestro y siniestro sin preocuparte por los horrores que te esperan al otro lado. La recompensa será un impagable concierto de mutantes aulladores, fuegos de artificio cegadores y explosiones que pondrán a prueba el aguante de tus tímpanos; puede que no goce de la sutileza de GoldenEye, pero suple esta carencia con excedentes de velocidad y violencia potenciadora de la adrenalina.

Y cuando decimos violencia, queremos decir violencia. En Quake II, la puntería al disparar no se confirma por una pequeña manchita de sangre en el uniforme del enemigo. Ni mucho menos. Como aciertes en pleno corazón de un Strogg enemigo con una railgun, el interfecto, aunque no te lo creas, explotará. Y no creas que la imagen se reduce a una amalgama de rojos y amarillos, nada de eso. Los malos de Quake II se hacen pedacitos en una orgía de extremidades y sangre, al tiempo que sus gritos ahogados dejan paso a un vomitivo chillido de dolor en el momento en que caen al suelo. Este material te

GO! GO!



sus más y sus menos

+
- Shoot 'em up rápido y frenético.
- Controles precisos, suaves y de ajuste perfecto.
- Desafío difícil y de larga duración.
- Acción multijugador alucinante

–
- Los niveles para un jugador son muy parecidos entre sí y bastante previsibles.
- Se hace necesaria la utilización del pack de expansión.

Si esto te gusta...

Duke Nukem: Zero Hour
GT
M64/18, 90%
Enfoque en tercera persona pero el mismo nivel de acción alienígena y derramamiento de sangre.



8 GRÁFICOS
Rápidos pero pobres, aunque los continuos estallidos de color animan un tanto el cotarro.



9 SONIDO
Efectos que harán temblar los cimientos de tu casa. La música tampoco está mal.

9 TECNOLOGÍA
Cuando un juego para N64 puede tratar de tú a tú a su homólogo para PC quiere decir que detrás hay un trabajo muy duro.

9 DURABILIDAD
Como juego para un jugador es algo decepcionante, pero los deathmatches pueden ser incluso mejores que los de GoldenEye.

VEREDICTO
Una conversión impresionante del original para PC, con una opción súper adictiva deathmatch que supera en muchos enteros al más que aburrido modo para un jugador.



92%



Este secreto submarino se encuentra bajo el puete de Nivel 1.

Estos botones, que abren áreas secretas, no son fáciles de distinguir en niveles avanzados.

¡SSSHH!

Quake II está repleto de zonas secretas (iguala incluso a los propios juegos de Nintendo por lo que se refiere al desafío que supone la búsqueda de estos pequeños tramos extra). Algunas se esconden tras muros que se mueven tan sólo cuando accionas interruptores especiales; otros no son más que lugares de difícil acceso que requieren una molesta precisión de los movimientos. Pero la molestia siempre merece la pena: entre los tesoros escondidos podrás encontrar armas, súper blindaje, ítems que cuadruplican tus poderes e incluso reforzadores de invisibilidad. El juego te permite saber la cantidad de secretos que hay escondidos en cada nivel, de modo que una vez acabas te ahorras la duda de saber si habrás encontrado todo lo que el nivel tenía por ofrecer.

revolverá las tripas, pero en verdad es la mejor recompensa que uno puede obtener por sus esfuerzos, y una alternativa excelente a los soldados retorcidos por el dolor de GoldenEye.

Pero una vez la novedad de los derramamientos de sangre ya está asimilada, el modo para un jugador empieza a cansar. Sus gráficos son algo paradójicos. Los monstruos poligonales son muy detallados pero insulsos, y aunque algunos niveles son impresionantes, los muros y cajones que componen casi en exclusiva los fondos de la mayoría de escenarios son más cansinos que un especial de chistes de Bigote Arrocet. Puede que sea rápida y más colorista que la versión para PC, pero uno acaba más que harto de recorrer los mismos escenarios hora tras hora sin parar. Los niveles de diseño interesante (como las cámaras de tortura o el mundo helado) son pocos y muy espaciados.

Además, y a pesar de los esfuerzos de los desarrolladores por animar el cotarro con unos cuantos objetivos de misión específicos para la N64, la mayor parte del tiempo te la pasarás en busca de interruptores y en enfrentamientos con uno o dos monstruos a la vez; queda claro que la jugabilidad tiene sus orígenes en la era pre-GoldenEye. Los pequeños trucos de Quake II son fácilmente previsibles; se abusa de la generación espontánea de un enemigo detrás de ti hasta la saciedad, y justo después de cada tramo de escaleras siempre hay alguna bestia voladora que, fuera del alcance de tu vista, aguarda paciente el mejor momento para atacarte.

La auténtica diversión se concentra en los primeros niveles, en los que los enemigos son rápidos pero vulnerables y hay una carencia evidente de interruptores que acelera el ritmo y te permite disfrutar a tope de una acción de disparos frenética. A la altura del nivel cinco debes lanzar un montón de cohetes contra un montón de enemigos enormes que se suceden sin parear. Sigue tratándose de una acción frenética típica de un shoot 'em up, pero la cosa empieza a hacerse un tanto repetitiva. Pero es que cuando llegues al último nivel, el juego se ha convertido en una sorprendente variación disfrazada de esos saltos sin sentido que uno debía ejecutar en Turok; las ampollas en los dedos y el mando sudado darán paso a un sentimiento de frustración sin precedentes.

DURABILIDAD *El juego se anima de verdad con tres amigos y cuatro mandos.*

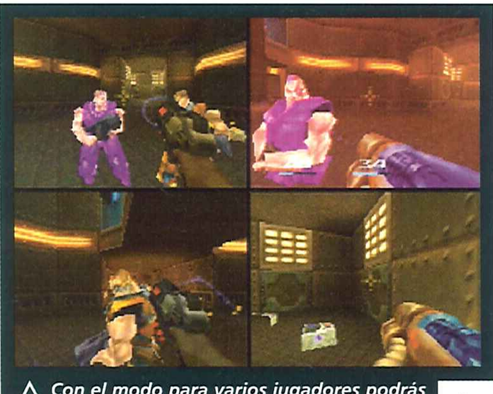
Así pues, todo parece indicar que Quake II está más que acabado. Pues no. Si quieres insuflar un nuevo hálito de vida a este juego, lo único que necesitas son tres amigos y cuatro mandos. En serio; quizá no pueda compararse a la fascinación que produce una partida a 20 bandas vía Internet de esas a las que están acostumbrados los usuarios de PC, pero la verdad es que se le acerca mucho. Lo suficiente como para que gastarte una pasta tremenda en un ordenador súper potente con módem y teléfono sea una auténtica burrada.

La grandeza del modo para varios jugadores debe agradecerse a los controles. Con el mando analógico, el enfoque se acerca y se aleja con elegancia, mientras que el grado de movimientos del jugador que se alcanza con los botones C roza la perfección, ya que permite a tu héroe realizar cualquier maniobra defensiva al tiempo que no pierde de vista al jugador contrario. Además, no siempre la excelsa precisión a la hora de apuntar será definitiva, gracias a la incursión de un botón de salto que te permite esquivar incluso los disparos más precisos; de este modo podrás disfrutar de divertidísimas persecuciones por unos laberínticos y claustrofóbicos pasillos.

Las armas hacen gala de toda su brillantez en el modo deathmatch. Es todo un placer utilizar cualquier artilugio de destrucción, desde la rápida pero poco precisa ametralladora hasta la letal -pero lenta a la hora de recargar- railgun, pasando por el estupendo lanzagranadas. Además, la pistola que los jugadores nuevos llevan por defecto es mucho más efectiva que los golpes de karate de GoldenEye. Los niveles no podrían ser mejores; están repletos de pasillos que en un principio parecen auténticas balsas de aceite y, segundos después, están más animados que Normandía aquella aciaga jornada del desembarco, aunque en ocasiones los entornos son tan oscuros que resulta difícil dilucidar qué está pasando.

Con todo esto, además de una generosa gama de modos de juego entre los que elegir (incluyendo torneos de "atrapa la bandera"), Quake II nos ha hecho pasar algunas de las tardes más divertidas de nuestra vida. Puedes lanzar una granada para que rebote y doble la esquina y acabe así con algún colega apostado, o esquivar por los pelos ese cohete tan preciso que acaban de lanzarte, e incluso aprovechar el reforzador de invisibilidad para volver loco al enemigo más insistente; hagas lo que hagas, cada deathmatch está pensado para brindarte diversión de principio a fin. De hecho (que no nos oiga nadie), puede que sea incluso más entretenido que el modo para cuatro jugadores de GoldenEye.

Y así es Quake II. Un juego para un jugador recomendable pero ni mucho menos rompedor que, sin embargo, ofrece uno de los mejores modos deathmatch para cuatro jugadores de la N64. Si ya estás harto de la tensión y el sigilo de GoldenEye, Quake II es el remedio perfecto para elevar de nuevo tus niveles de adrenalina y tus ansias de carnicerías atroces. Eso sí, asegúrate primero de contar con tres amigos más para compartir tus aventuras.



Con el modo para varios jugadores podrás reírte del peinado del resto de participantes. Cuidado con ese mohicano.

PRECEDENTES EN 64 Hasta ahora, no habíamos publicado reseñas de *Rampage*. Por hacerle un favor, se entiende.

FICHA

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR
Midway

TAMAÑO:	96M
JUGADORES:	1-3
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
GUARDAR CON PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

PRECIO: 8.990 pesetas

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Un producto obsoleto y prescindible.



△ Una imagen perturbadora. Y aburrida.



△ Trepa, golpea, trepa, golpea, y vuelta a empezar.

Hay juegos que parecen estar pidiendo algún tipo de amputación digital en el mundo del desarrollo de software. *Rampage 2* es un ejemplo de esta tendencia: secuela innecesaria y anticuada de un original innecesario y también anticuado.

No sabemos los motivos por los que Midway se decidió a crearlo. Puede que el primer *Rampage* alcanzara buenas ventas en alguna zona miserable del planeta donde no conocieran otros bólidos que los de *Cruis'n USA* más algún cargamento de *Pong* cultivado en la clandestinidad. Pero la difusión que tuvo en áreas más desarrolladas no justifica que ahora se amenace a un público desprevenido con la distribución de *Rampage* 2. Y, sin embargo, este juego ha proliferado por los establecimientos de todo el mundo como si de un hongo mutante se tratara.

Rampage nació en 1984. En aquella época era un buen juego arcade, y valía la pena arrojarle una moneda de vez en cuando. Pero luego no envejeció con la gracia de otros arcades contemporáneos suyos, y los intentos de actualizarlo con gráficos nuevos y bandas sonoras sólo han puesto en evidencia que es un juego tedioso y unidimensional, una incitación al bostezo.

Tienes que trepar por edificios y destrozarlos, y eso es todo. Te diviertes durante un par de minutos, pero luego te das cuenta de que aún te quedan por delante más de 100 niveles de ingrata labor. Si gustas, también puedes devorar a los ciudadanos que huyen por la calle. Uno de ellos se parece a Elvis. ¡Oh, cómo nos hemos reído! Se supone que tienes que andar por todo el mundo sembrando la destrucción, pero si te duermes en el cambio de nivel apenas notarás la diferencia. Se hacen muy pocas concesiones al color local. Sólo algunos añadidos de carácter cosmético, como los edificios de estilo presuntamente chino que aparecen en el fondo de todos los escenarios situados en Asia. ¿De verdad que en China hay edificios como ésos? ¿Nos importa, en realidad? No.

El juego tiene algunas otras características sumamente irritantes. La pantalla no se mueve hasta que llegas a su extremo superior. De vez en cuando, un tanque pasa por el fondo y te dispara. Entonces, tu monstruo se cae de espaldas. Cuando te levantas, el tanque repite la acción. Y otra vez, y otra vez, y otra vez. Cuando por fin le echas el guante a esa máquina infernal y la destrozas, aparece otra igual. Es un agobio.

Ah, y también puedes echar una ojeada a los gráficos. A primera vista, parecen algo mejores que los del *Rampage* del año pasado. Pero mira de cerca a los toscos personajes y verás que parecen hechos por principiantes. *Donkey Kong Country* en SNES tenía un estilo visual similar, pero superaba claramente a *Rampage* 2 en color y animación. *Rampage* 2 es muy flojo. Cuando tu monstruo la diña y vuelve a su forma humana, puedes gozar de la imagen de un pequeño personaje semidesnudo que se desplaza lenta y nerviosamente por la pantalla. Apenas hay variación de los movimientos, y sólo siete personajes enemigos. Por ello, la falta de *frames* de animación no tiene excusa.

Este juego es muy cutre. No es infumable a la manera de *Mortal Kombat Mythologies* y *Wheel of Fortune*, porque ha sobrevivido durante unos 15 años sin apenas modificaciones, pero no por ello es menos cutre. Si lo ves por la calle, cambia de acera.



△ Esa rata es uno de los aspirantes al premio al Peor Personaje.

Con un poco de suerte, ese avión te arrojará un buen petardo y pondrá fin al juego. ▷

△ Como en otro tiempo cantara Beautiful South: "Esto podría ser Rotterdam o cualquier otro lugar". De hecho, esto es Denver.

◁ ¡Mira, una langosta gigantesca! ¡Ja ja ja! ¡Qué ingenioso! ¡Ja! (Se oye un disparo.)

sus más y sus menos



+ ● Es un juego de N64.

− ● Pero no lo parece.

Si esto te gusta...

Blast Corps
Nintendo
M64/1, 88%
Si te gusta destruir cosas, ensaya con este juego. Es muchísimo mejor.

4 GRÁFICOS
Personajes odiosos y animación básica.

3 SONIDO
Tomas sobrantes de California Speed. No hay quien lo oiga.

3 TECNOLOGÍA
Mejor dejarlo correr.

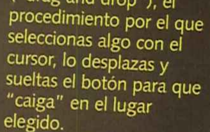
2 DURABILIDAD
Unos diez minutos, porque no encontrarás a nadie que quiera probar la modalidad para varios jugadores.

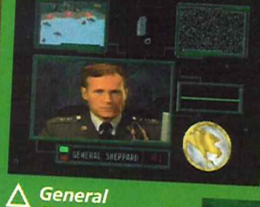
VEREDICTO
No existe motivo alguno por el que debas perder tiempo con este juego.

38%

PRECEDENTES EN  Dedicamos una *preview* a C&C en el número 20.

PERO, ¿ESTO QUÉ ES?
Todos los usuarios de PC han oído hablar del "arrastra y deja caer" ("drag and drop"), el procedimiento por el que seleccionas algo con el cursor, lo desplazas y sueltas el botón para que "caiga" en el lugar elegido.
Pues bien, C&C es más o menos lo mismo, por cuanto seleccionas un objeto con el cursor y haces clic en el punto donde quieres dejarlo. El problema es que el stick analógico no es lo bastante preciso, y a veces acabas seleccionando el objeto equivocado.



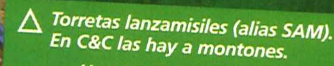


General Sheppard. Divertidísimo en las fiestas.

Eso negro es lo que llaman "la niebla de guerra".

Las malvadas fuerzas de NOD se desplazan con siniestras intenciones.





Torretas lanzamisiles (alias SAM). En C&C las hay a montones.

Una misión despreciable: Tienes que invadir este pueblecito y exterminar a los revoltosos. ¡Monstruo!



Tiberium. Acumula mucho y serás más rico que el sultán de Brunei.

COMMAND & CONQUER

¿Qué tal si pasamos la tarde conquistando media europa?

LA FICHA

COMMAND & CONQUER	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✗
CARTRIDGE SAVE:	✓
PASSWORD SAVE:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

PRECIO NO DISPONIBLE

¡Shhh! No hagas ruido...

Métodos recomendados para localizar las posiciones enemigas sin ser visto.



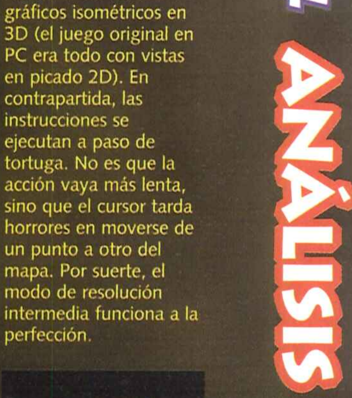
Humves
Rápidos como el rayo, estos jeeps son una manera estupenda de hacer incursiones en terreno enemigo y despejar la oscura "niebla de guerra" de C&C. Tarde o temprano, acabarán volando por los aires. La vida es así.



Francotirador
Como cada disparo es mortal, puedes cargarte a los soldados enemigos antes de que puedan poner el alerta a sus compañeros. La única desventaja del francotirador es que no está muy protegido.



Helicóptero
Aunque es difícil de maniobrar en plena contienda, el helicóptero permite desplazarse rápidamente por los escenarios de C&C. Lógicamente, es muy vulnerable a los ataques.



◁ Pulsa Z y aparecerá tu barra de opciones. Es hora de construir.

△ Primero conquistaremos Europa. Y luego, España. (No te enfades, que es broma.)

◁ Las escenas de vídeo no son el punto fuerte de C&C. De hecho, son horrorosas.

◁ Las tropas seleccionadas quedan marcadas con una línea verde.

△ Seguro que a Teresa de Calcuta le habría encantado C&C.

EXPANSIÓN

C&C incorpora un modo en alta resolución asociado al pak de expansión que añade nitidez a sus nuevos gráficos isométricos en 3D (el juego original en PC era todo con vistas en picado 2D). En contrapartida, las instrucciones se ejecutan a paso de tortuga. No es que la acción vaya más lenta, sino que el cursor tarda horrores en moverse de un punto a otro del mapa. Por suerte, el modo de resolución intermedia funciona a la perfección.



Cuatro años son mucho tiempo en el mundo de los videojuegos. Piensa, por ejemplo, que hace cuatro años, aún estábamos haciendo el ganso en *Yoshi's Island* para la SNES, un juego tan maravilloso que en su día parecía inconcebible inventar algo mejor. No cabe duda de que *Yoshi's Island*, como todos los plataformas 2D de Nintendo, es aún fantástico, pero con juegos como *Zelda* luciendo palmito, es fácil llegar a la conclusión de que el lugar que le corresponde es un catálogo de software retro.

Por lo tanto, imagínate si volviera a la N64 con apenas cambios, y en la tienda te clavaran 9.000 billetes por el placer de jugarlo. ¡Ja! Pues sí, mucho "ja", pero eso mismo es lo que ha pasado con *Command & Conquer* para la N64. Cuatro años después de su aparición para PC, llega a la consola de 64 bits una conversión directa del título orginal, con apenas un par de misiones específicas para la N64 y... en fin, no mucho más. O sea, que mientras los propietarios de un PC esperan *Tiberian Sun*, la tercera entrega de la serie (y los usuarios de PlayStation disfrutan de la segunda, *Red Alert*, a precio de oferta), nosotros debemos estar *contentísimos* de tener al fin *C&C*.

Naturalmente, un buen juego nunca se vuelve malo sólo porque deje de estar a la vanguardia de su tiempo. Por consiguiente, a pesar de su edad, *C&C* debería aprobar el examen con nota. El problema es que fue diseñado para jugarse con un ratón, y no es hasta que lo pruebas con el stick analógico (que es, sin lugar a dudas, mejor que el D-pad de PlayStation) que aprecias realmente cuán esencial es el ratón en la experiencia *Command & Conquer*.

En el caso improbable de que no te hayas cruzado con *C&C* alguna vez en tu vida, no te preocupes: el argumento no consiste sino en una guerra cara a cara entre dos grandes fuerzas. A saber, la Global Defence Iniciative y la Hermandad de NOD. Puedes controlar una u otra, pero el objetivo del juego no cambia: ocupar el territorio enemigo con tus tropas, usando tanques, lanzagranadas, ataques aéreos.. Y Tiberium, un material precioso cuya extracción llenará tus arcas de dinero.

C&C evoca un cruce entre *Sim City* y *Jungle Strike*. Pasas bastante tiempo construyendo fuerzas con las que perpetrar ataques, buscando filones de Tiberium y levantando torres de telecomunicaciones y refinerías. Éste es el elemento *Sim City*. Una vez has acopiado suficientes tropas y tanques para llenar un pequeño continente, entra en escena el componente *Jungle Strick*, ya que tienes que atacar al contrincante usando una mezcla de pericia táctica y suerte.

Y es aquí donde los problemas del sistema de control salen a la luz. Aun

VEREDICTO ***Todavía se vislumbran los vestigios de su gloria pasada, pero C&C ha sido clonado tantas veces que uno esperaba más de lo que acaba recibiendo.***

GO! GO! ▷

sus más y sus menos

+
- Estupenda ambientación bélica.
- Misiones variadas.
- Fantásticos momentos de acción sigilosa.

–
- Fastidioso sistema de control.
- Un juego para PC de cuatro años.
- Modo en alta resolución súper lento.

Si esto te gusta...

Chopper Attack
GT
M64/82%
Acción al volante de un helicóptero con excelente banda sonora.



7 GRÁFICOS
Gracias a su nuevo look 3D, C&C luce más bonito que nunca. Lástima que el modo en alta resolución sea lentísimo.

6 SONIDO
Música bastante mala y mínimos ruidos de los soldados. Muchos discursitos en las pantallas de informes.

7 TECNOLOGÍA
No está a la altura de su anfitriona, la N64. En la SNES habría hecho un buen papel.

7 DURABILIDAD
Misiones a mansalva, pero la ausencia de un modo multijugador significa: misión pasada, misión olvidada.

VEREDICTO
Una conversión de PC con cuatro años que se distingue por su calidad, pero a la que le falta espectacularidad.

83%

¡Construye, excava y combate!

¡Es la guerra! Lo que significa que necesitarás estar bien pertrechado.



MCU
Las Unidades Móviles de Construcción son todo lo que tienes al principio de las misiones. Encuentra una posición próxima a un campo de Tiberium, y las MCU construirán una fábrica para ti.



Refinerías
Construida la fábrica, es momento de añadir otras edificaciones. La primera de la lista debería ser una refinería de Tiberium, donde puedas echar el material y refinarlo para convertirlo en dinero.



Barracas
Dado que los soldados constituyen gran parte de tu ejército, debes asegurarte de que tienen un lugar donde vivir. Si no construyes barracas, no podrás crear soldados.



Plantas eléctricas
Tras construir el silo de Tiberium (para almacenar el material refinado), ya puedes ir pensando en una planta generadora de energía.



Fábrica de armas
Con la guerra en el horizonte, vas a necesitar un buen arsenal. La fábrica de armas es indispensable para contar con unas tropas realmente efectivas.



Planta de reparación
Si las cosas se empiezan a poner difíciles, lo más seguro es que necesites una de éstas. Son baratas de construir y pueden ser determinantes en el desenlace del conflicto.



Misiles. No estornudes mientras los manipules. ▷

◁ *Otra SAM. Y una condenada torreta láser. Hacen pupa.*

cuando no te podrías imaginar juegos como *F-Zero X*, *Star Wars Episode 1* y *Zelda* sin la capacidad de realizar movimientos suaves y sutiles, el stick analógico hace complicado jugar con *C&C*. Es, con mucha diferencia, mejor que el torpísimo D-pad de la PSX, pero sigue sin ser tan preciso como un ratón. Y cuando estás intentando dividir con exactitud tus tropas y enviarlas en diferentes direcciones, o incluso abrir caminos para tus tanques, es imprescindible el pulso de un relojero suizo.

El lugar donde los problemáticos controles quedan dolorosamente en evidencia es en el fragor de la batalla. Debido a que tienes que seleccionar a tus hombres y a que una buena parte del tiempo diferentes secciones de tus tropas están combatiendo diferentes enemigos, es casi imposible seleccionar, por ejemplo, tres soldados y enviarlos a otra parte. Con el ratón de PC es sencillo, pero con el veloz movimiento del cursor del analógico, nunca puedes escoger cómodamente una fracción de tropas.

La ausencia de un satisfactorio sistema de control de algún modo roba luz a *C&C* y erosiona los cimientos de un juego que se apoya enteramente en la capacidad de ejecutar acciones al segundo sin cometer errores. Aun pasando por alto este hecho, si consideramos el modo en que los usuarios de PC hablan del juego, era justo esperar que *C&C* proporcionara una experiencia de juego poco menos que extática. Pero no. Al menos, ya no. Todavía se vislumbran los vestigios de su gloria pasada, pero ha sido clonado tantas veces desde su lanzamiento original –siendo la versión para N64 de *StarCraft* en preparación sólo un ejemplo- que uno esperaba más de lo que acaba recibiendo.

Eso sí, misiones no faltan, ya que el juego incluye los niveles originales y el pack suplementario para PC *Covert Ops*, y los objetivos son lo bastante variados como para evitar hacerse repetitivo. De hecho, la mayoría de misiones, teniendo en cuenta que circulan por estos mundos de Dios hace años, son muy entretenidas todavía, sobre todo las más inusuales, como las misiones de francotirador en solitario: estás solo frente a centenares de soldados, una división de tanques y cantidades industriales de torretas lanzamisiles.

Con todo, la sensación que se acaba imponiendo es que el primer *C&C* para N64 es un pelín "perezoso". Si Raster invirtió su tiempo rehaciendo *Quake II*, ¿por qué no han hecho lo propio los chicos de Looking Glass, desarrolladores de *C&C*? Y, ¿por qué la N64, que ostenta algunos de los títulos más innovadores, deslumbrantes y sorprendentes del mundo, tiene que dar cobijo a una conversión de un original con cuatro años de vida?

Sí, es bueno, pero tal vez no lo suficiente.

¡ESO DIGO YO!

Después no digas que nadie te lo permitio...

Si piensas que hay algo sobre *Zelda* que nadie ha dicho, no te quedes callado; si crees que ya ha pasado el hechizo y es hora de hablar de sus defectos, comienza.

¿Te parece que nadie ha visto con claridad cierto aspecto de algún juego que conoces? ¿Crees que hay un criterio importante para clasificar los juegos, pero que nadie lo usa? ¿Te consideras un experto capaz de resumir tu profundo dictamen en unas cien palabras por juego?

Pues bien: éste es el lugar donde tu voz será escuchada y puesta ante los ojos del mundo (si cuidas tu caligrafía y no te olvidas de dar tu puntuación del juego y tu nombre). Envía tus cartas a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

MARIO PARTY

Os voy a hablar de uno de los mejores juegos de Nintendo 64 (por no decir de la historia de Nintendo). No tendrá los mejores gráficos, ni tampoco lo pretende. Derrocha ese sinfín de simpatía común a todos los juegos de Nintendo. Es muy divertido en todo: desde que estás con amigos hasta cuando pierdes monedas. La duración es infinita: con 51 minijuegos, 6 tableros y dos tableros ocultos, se podría decir que dura más que el ya mítico *The Legend of Zelda*. Recuerda: si te gustan los juegos multijugador, divertidos, largos y con los personajes más guais, éste es tu cartucho.

Yoshi, Madrid

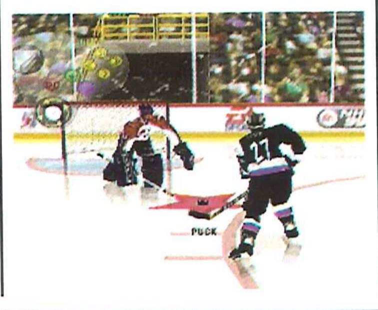




NHL'99

Primero deciros que me parece muy mal que os hayáis descuidado de comentar este juego. Es un juego fantástico y sus gráficos son de lo mejor que he visto en esta consola. No soy muy aficionado al hockey, pero disfruto mucho cada vez que juego. Tiene bastantes opciones: amistosos, torneos, playoff, y tandas de penaltis. Hay tres niveles de dificultad: Novice, Pro, y All Star. Además, pueden jugar 4 jugadores, puedes crear tu propio jugador, hacer fichajes y encima es compatible con el Rumble Pak.
Es uno de los mejores juegos que tengo, y uno de los mejores juegos deportivos.





GOLDENEYE

Qué tal va eso chavales, os he escrito para analizar *Goldeneye*. Oh, ¡qué tiempos aquellos! Hace un año que me lo compré y la pelmada que le di a mis padres. Todavía sigo jugando, aunque tengo maravillas como *Zelda* y otros más. Bueno al rollo. *Goldeneye* destaca por sus tiros, su durabilidad y los maravillosos gráficos; nunca ta cansas de acribillar a los guardias. En mi opinión se merece un...

James Bond con 10 años, Pamplona



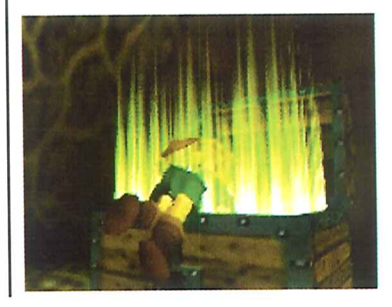


ZELDA 64

A mí me ha defraudado. Al principio, cuando eres niño, es muy divertido e interesante, pero después, cuando eres adulto, el juego cae en picado. Todo es diferente, muy monótono, aburrido y sobre todo LÚGUBRE. Sólo hay una cosa que lo salva y es que el personaje está muy bien hecho. Sinceramente, hay juegos que son infinitamente mejores, como *Turok 2* y *Mario 64*.
Pienso que Shigeru Miyamoto lo sabe hacer mucho mejor y confío en que el próximo juego de *Zelda* saldrá impresionantemente bien. En mi opinión *The Legend of Zelda* se merece un 65%, y eso siendo generoso.

Alexander Cantolla, Bilbao





CONCURSO

64

JUEGA CON...



CONCUR STA EPISO

Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de Star Wars: Episode 1 Racer.

Hace semanas que nadie ha visto a tu vecino de arriba. En su buzón ya no cabe más correo, y de su puerta emana un hedor tan insoportable que ahuyenta a las ratas. Se lo habéis comunicado a la policía, pero pasa el tiempo y la inspección no llega. Mientras tanto, tu tía Ágata, la de las facultades premonitorias, sueña con procesiones de espectros presididas por un zombi que recuerda vagamente a tu vecino.

Un buen día, tu padre y tú subís a desentrañar el misterio. Con las mascarillas puestas, y armados con estacas, crucifijos y un retrato de Jesús Gil, echáis la puerta abajo. Está oscuro, muy oscuro. Tu padre grita "¡quédate aquí!" antes de perderse en la negrura. Pasan los minutos. "¿Papá?" No hay respuesta. Pasan las horas. Bueno, siguen siendo minutos, pero parecen horas. "¿Papá?" Silencio absoluto. Estás aterrorizado, pero temes por tu padre (y te carcome la curiosidad, para qué vamos a engañarnos). Avanzas a tientas en la oscuridad, blandiendo el retrato letal. De pronto, atisbas algo de luz. Parece provenir de una puerta entreabierta. Mientras te acercas lentamente, sientes tu corazón golpeándote el pecho, como si quisiera salir corriendo. Estás junto a la puerta. Aspiras hondo, te persignas y la abres de una patada. ¡Plam! "¡Aaaaaah! ¡Aaaaah!" Tus gritos se funden con los de dos vampiros. Bueno, no son vampiros, son... son... ¡tu padre y el vecino! ¡Estaban jugando a Star Wars Episode 1: Racer!

Moraleja: cuando desaparezca un vecino, agarra un mando de N64 antes de salir a buscarlo.

Envíanos el cupón con tus datos antes del 1 de octubre a:

2° CONCURSO RACER
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

GANADORES DE UN KIT DE 1 GAME BOY COLOR + 1 CARTUCHO DE WARIO LAND 2:

Oscar Pérez Iglesias (Barcelona)
Eduardo Carrillo (Aguilera)
Álex Ríos Martínez (Barcelona)
Daniel Aniorte Martínez (Albacete)
Sebastián Fernández (Guipúzcoa)

RESPUESTAS CORRECTAS
A- Pierde monedas
B- Encontrar los tesoros

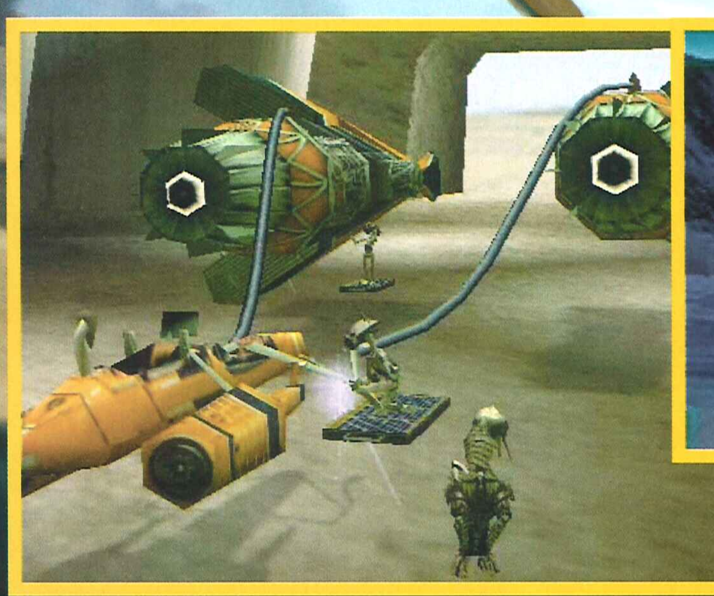
GANADORES DE UN CARTUCHO DE F1-WGP 2

Daniel Estévez Rubio (Barcelona)
Jesús Díaz Vaquer (Madrid)
Adán Borondo Plasencia (Madrid)
Iván Medrano Rincón (Huelva)
Guillermo Ortiz Merrera (Madrid)
Carlos Sánchez Solares (Asturias)
Bernat Rodríguez Martínez (Barcelona)
Aitor Garoz García (Bizkaia)
Luis Ramos Herrero (Tervel)
Eduardo Álvarez de Sotomayor (Córdoba)
César Domínguez Viola (Sevilla)
Marc Carmona Castermado (Barcelona)
Íñigo Navazcués Blázquez (La Rioja)
Iván Gallego Sánchez (Barcelona)
Isidre Roca (Tarradell)
Miguel Fernández Berenguer (Alicante)
Daniel Maestro Carrapiso (Cáceres)
Rafael Alcaide Vega (Málaga)
Simón Garcés Rayo (Baleares)
Alberto García Blasco (Baleares)

RESPUESTAS CORRECTAS
A- Paradigm
B- 1998

RSO

AR WARS:
ODE 1 RACER





A- ¿Quién es el favorito en Aquilaris Classic?

B- ¿Cuál es el planeta de hielo?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.



COMO... arrasar cual estrella fugaz en STAR WARS Episode 1:

¿Un juego de Star Wars en el que no puedes pilotar el Halcón Milenario? ¡De qué vas!

Star Wars Episode 1: Racer, un cruce clónico entre las naves flotantes de *Wipeout* y la velocidad de *F-Zero*, conquistó nuestro corazón cuando, el mes pasado, llegó a la redacción para su análisis minucioso.

Y es que el juego no es moco de pavo: ocho mundos, 24 circuitos y 21 personajes diferentes del universo Star Wars. Por esta razón, hemos decidido elaborar esta completísima guía con las mejores pistas para pasearse por todos los circuitos, consejos súper útiles para que gastes lo obtenido en el mejor material y, cómo no, algunos trucos alucinantes (quién sabe, puede que llegues a necesitarlos). Este mes hemos conseguido completar 14 circuitos, pero tranqui, que el mes que viene ya habremos acabado con los restantes. Permanece en antena.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Star Wars Episode 1: Racer* en el número 20, y llegamos a la siguiente conclusión:

« El nombre de *Star Wars*, por sí solo, bastará para vender millones de copias de este juego. Por fortuna, los compradores no quedarán decepcionados.»

64 STAR GAME

88%

COMO... invertir tu dinero de la mejor forma

Puedes gastarte los suculentos premios en metálico que obtengas por tus triunfos en la tienda de Watto para mejorar tu cápsula: si quieres acabar primero en los últimos circuitos, estas mejoras resultan imprescindibles. Si quieres triunfar con tu política económica, sigue nuestros consejos basados en la gestión de Jabba the Hutt.

1 CORREDORES EXPERIMENTADOS

Si ya dominas la mecánica del juego y conoces los circuitos a la perfección, aquí tienes un truco excelente. Antes de cada carrera, cambia el premio en metálico por "El Ganador se lo Lleva Todo" y a continuación empieza a competir. Si ves que lo tienes negro para ganar la carrera, vuelve a empezar de nuevo; en el momento en que ganes el acceso a Bullseye Navior puede que ya hayas conseguido un excedente de 17.000 calas para gastar en recambios. No obstante, sigue nuestro consejo: invierte en dos androides de boxes para que se ocupen de tus mejoras si no quieres que desaparezcan al cabo de unas cuantas carreras.



△ Elige el nivel de dificultad que prefieras: "El Ganador Se Lo Queda Todo", "Aventajado" o "Novatillos".









ARS RACER



2 MEJORAS

Si eres un novato de los juegos de carreras, puede que caigas en la tentación de gastarte todo lo que ganes con la primera baratija que te ofrezcan. Al final, como es de suponer, te arrepentirás de esa compra impulsiva, sobre todo cuando el dinero te haga falta para estar a la altura de los rivales. Si acabas así, ve a la tienda de Watto y busca algún sistema de refrigeración, frenos o reparación más barato del que dispongas en ese momento (no son piezas básicas de tu vehículo). Gracias al valor de la transacción, verás que en la caja de costes aparece un número negativo, y eso quiere decir que Watto (aunque parezca mentira), te dará mucha pasta a cambio de esa pieza que ahora puede servirte para comprar un motor más potente (o el recambio que más falta te haga). Así que ya sabes, dedícate a conseguir el pod más rápido de toda la galaxia.



3 EL AHORRADOR ASTUTO

Siempre, *siempre* debes guardar algo de dinero en la reserva y evitar la tentación de gastártelo a la primera de cambio. Cuando llegues a ciertos circuitos, te darás cuenta de que necesitas algún retoque en concreto para afrontar largas rectas, o curvas muy cerradas... Esos ahorrillos te irán de perlas en ese preciso instante.



Oh, el encanto de una carretera desierta. Tu pod, tú y el gris asfalto.

4 ANDROIDES DE BOXES

Estos mecánicos *mecánicos*, valga la redundancia, protegerán tus inversiones. Por 1.000 míseros trugnuts por barba repararán cualquier pieza dañada (van de perlas cuando ya has comprado algo en el desguace de Watto), y así te ahorrarás una pasta en recambios. Con tres androides tienes de sobra para resolver los problemas de mantenimiento.



No son tan simpáticos como C3PO y R2D2, pero sí igual de leales.

5 TIME TRIALS

Ni se te ocurra meterte en el competitivo modo contra el crono hasta que hayas amasado una pequeña fortuna de cara a introducir mejoras en tu cápsula. Tan sólo los jugadores más preparados consiguen los vehículos más rápidos.







Creo que no debería haber comido tantas hamburguesas radiactivas anoche.

Una curva muy cerrada. A ver quién es el guapo que no suelta el pie del acelerador.

SALIDA CON EMPUJE TURBO
Al principio de la carrera el juez de salida será el encargado de la cuenta atrás. Justo después del "1", empuja hacia Arriba con el stick analógico y pulsa A. Si funciona, tu piloto chillará.



PERSONAJES RECOMENDADOS
Hasta que consigas hacerte con Bullseye Navior (después de Sunken City), Anakin Skywalker es la elección ideal tanto para novatos como para expertos. Pero una vez el teletubby prehistórico esté bajo tu control, lo primero que debes hacer es mejorar su nave y realizar los ajustes mínimos de cara a las últimas carreras.



REPARACIONES
Durante el curso de una carrera no podrás evitar que tu vehículos sufra algunos rasguños o se vea afectado por lo inestable del circuito, pero si los daños son excesivos, la conducción se verá afectada de forma importante. Si mantienes pulsado R, puedes reparar algunos desperfectos, pero tu velocidad caerá en picado y no podrás tomar las curvas con tanta precisión.
Tus motores quedarán amarillos cuando lleguen a cierto nivel de castigo, y a partir de ese momento pasarás cada vez más rato en el taller de reparaciones. El mejor momento para reparar es justo antes de una curva (ya que debes frenar de todas maneras) o después de haberte alejado del resto gracias al turbo y necesites refrigerar un tanto los motores. Debes reparar los daños más graves de inmediato, pero los ajustes deben ser los mínimos como para que el motor deje de humear; más adelante, cuando hayas alcanzado al resto de corredores, ya tendrás tiempo de realizar una reparación en condiciones.



CIRCUITOS

CIRCUITO DE CARRERAS AMATEUR

Circuito de Entrenamiento Boonta

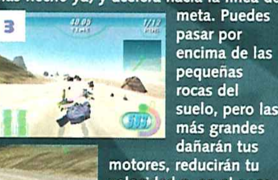
Es el primer circuito y, como era de esperar, el más fácil. Esta carrera de presentación es una de las mejores para luchar contra el crono: es muy corta y puedes superar las curvas a gran velocidad.

1 Coloca en línea recta tu vehículo y acelera con cuidado hasta que tus motores estén a punto de recalentarse. Todas las curvas están chupadas, y puedes utilizar los turbos en ráfagas cortas mientras se enfrían los motores.

2 Acelera al cruzar el foso y supera los giros y curvas sin frenar. Si tiras hacia atrás del stick mientras conduces, evitarás las rascadas en los laterales de los motores. Cuando la carrera se enderece, colócate en el centro y pisa el turbo a lo largo del hueco estrecho de la roca: mantén pulsado C-izquierda o C-derecha para superarlo sin problemas.



3 Cuando estés en carretera abierta activa los turbos (si es que no lo has hecho ya) y acelera hacia la línea de meta. Puedes pasar por encima de las pequeñas rocas del suelo, pero las más grandes dañarán tus motores, reducirán tu velocidad o, en el peor de los casos, te harán volar en pedazos. Esquívalas siempre que puedas.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 1:57.785 **VUELTA RÉCORD:** 36.737

Mon Gazza Speedway

Este circuito que transcurre entre luces de neón es muy corto y rápido, por lo que podrás doblar a muchos de tus rivales con facilidad. Una carrera ideal para practicar los patinazos.



1 El circuito más corto de todo Episode One: Racer; las largas rectas brillan por su ausencia. Puedes utilizar los turbos después de cada curva, aunque sólo por un intervalo corto de tiempo.

2 Apura en las curvas y podrás mantenerte en cabeza por mucho tiempo consiguiendo unos tiempos por vuelta de vértigo. Recuerda que debes desactivar los turbos en el momento preciso de modo que puedas anticipar los giros. Después sólo se trata de enderezar la nave y volver a acelerar hacia la siguiente curva.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 59.487 **VUELTA RÉCORD:** 19.229

Beedo's Wild Ride

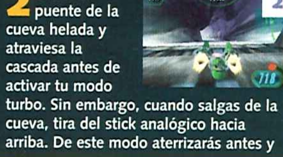
El súper resbaladizo mundo helado esconde un montón de suculentos secretos. Gracias a sus múltiples vías, las carreras son de lo más interesante, sobre todo si conoces el camino más rápido.

1 En la salida de la carrera, en lugar de rodear la estatua, conduce hacia el pedestal en rampa y atraviésalo.



Chocarás contra la roca que hay en el centro, pero si sales ileso conseguirás situarte en cabeza y con diferencia. Tras la estatua hay un tramo largo que puede servirte para ampliar aún más tu ventaja.

2 Cruza el puente de la cueva helada y atraviesa la cascada antes de activar tu modo turbo. Sin embargo, cuando salgas de la cueva, tira del stick analógico hacia arriba. De este modo aterrizarás antes y tendrás tiempo para pillarle el truco al lago helado, ya que afecta a la conducción de tu nave (a pesar de que tu pod está elevadp un par de palmos sobre el suelo). Gira mientras tiras hacia abajo del stick analógico para manejar tu cápsula sin mayores problemas.





3 Cuando llegues al siguiente túnel helado, no te molestes en atravesarlo. Lo que debes hacer es buscar una rampa en el lado derecho, ya que es un atajo estupendo que te permitirá ahorrarte un montón de giros súper complicados.

4 Utiliza el camino que has abierto a través de la estatua en las vueltas siguientes para conseguir mejores tiempos. También hay un agujero en una de las tiendas de la izquierda que te conduce a un túnel que, a su vez, te lleva hasta el otro lado de la primera cueva. Atraviésalo pisando el turbo a fondo.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 4:03.515 **VUELTA RÈCORD** 1:18.453

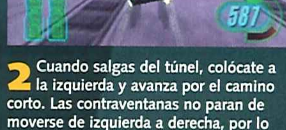
Aquilaris Classic

Toda la superficie de Aquilaris está cubierta de agua, excepto una o dos islas, de ahí que, cuando cruces los túneles sumergidos, lo más lógico es que tengas la oportunidad de ver algunas criaturas acuáticas.

1 A la salida, quédate en la derecha para que te sea más fácil entrar en el túnel que hay más adelante.



2 Cuando salgas del túnel, colócate a la izquierda y avanza por el camino corto. Las contraventanas no paran de moverse de izquierda a derecha, por lo que no hará falta que te balancees demasiado para superarlas.



3 Los túneles son lo bastante rectos como para utilizar los turbos, pero deberás soltar el pie del acelerador en las curvas más cerradas.

4 Cuando llegues al cruce sabrás que falta poco para la línea de meta, pero no te confíes. Frena a tope y gira a la derecha (recuerda que es una curva muy cerrada) rodeando la columna para completar la vuelta.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 4:02.452 **VUELTA RÉCORD:** 1:14.508

Malastare 100

Puede que parezca un circuito sencillito, pero los virajes son muy cerradas, y la victoria no es coser y cantar. Quizá el salto del centro no sea nada comparado con los otros del juego, pero puede decidir el resultado de la carrera, así que pisa a fondo el acelerador.

1 Cuando llegues a la primera curva mantén pulsado Z: de este modo patinarás un poco, lo justo para superarla con suavidad y arañar unos cuantos segundos a tu marcador. Cambia al modo turbo cuando cruces el agua que tienes más adelante.



2 Utiliza repetidos acelerones turbo cortos en el siguiente tramo y sube por la rampa para atajar por la esquina; a continuación vuelve al circuito si no quieres pegártela contra la roca pura y dura.



3 Cuando llegues al túnel siguiente, pégate al lado izquierdo para evitar posibles catástrofes muy poco recomendables.



4 Cuando te acerques al enorme foso que hay en medio del circuito intenta pasar al modo turbo justo antes de cruzarlo. Tira hacia atrás del stick analógico para no quedar corto y cuando aterrices en el otro lado, reduce la velocidad y supera la curva con un derrape suave.

...ORD DE 3 VUELTAS: 3:13.233 **VUELTA RÉCORD:** 1:00.691

Vengeance

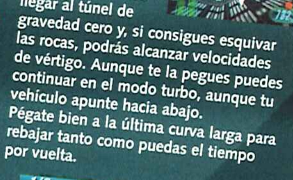
La primera carrera que incluye un túnel de gravedad cero. En Vengeance los accidentes están a la orden del día, así que asegúrate de que tus androides mecánicos están al pie del cañón en los boxes.

1 La puerta giratoria parece un tanto imponente, pero no te preocupes, ya que lo único que debes hacer es cruzar por el centro para evitar cualquier accidente.



2 Esa estructura tan grande que hay detrás es el auténtico peligro: lo más probable es que tu nave se dé de bruces con ella nada más superar la puerta. Reduce cuando te acerques y gira a la derecha para superarla.

3 Cruza por el centro el túnel de aire y verás cómo las cuchillas sólidas de los lentos ventiladores te rebanan en menos que canta un gallo. Lo mejor será que te pegues a las bandas.



4 Activa el modo turbo antes de llegar al túnel de gravedad cero y, si consigues esquivar las rocas, podrás alcanzar velocidades de vértigo. Aunque te la pegues puedes continuar en el modo turbo, aunque tu vehículo apunte hacia abajo. Pégate bien a la última curva larga para rebajar tanto como puedas el tiempo por vuelta.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 4:49.131 **VUELTA RÉCORD:** 1:32.656

...pice Mine Run

...circuito vuelve a desarrollarse por Mon Gazza, pero en ... caso los mineros no paran de trabajar. Por lo tanto, pre-...te para esquivar a toda su maquinaria industrial.

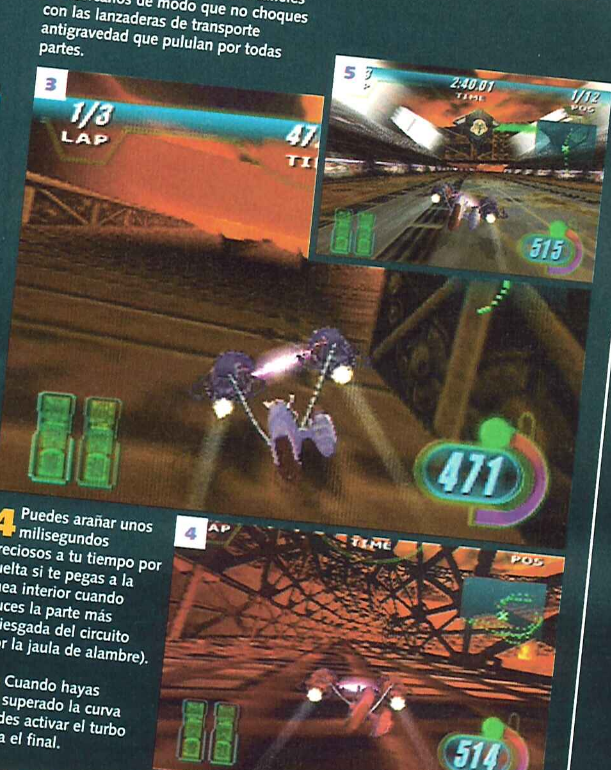
...gate al camino derecho y cuando ...bos senderos vuelvan a unirse, ... el túnel escondido que queda a ...cha y que te servirá de atajo ...que no aparezca en el mapa).



...circuito se divida en tres ..., tira por el camino de la ...e a un extremo para ... que hay más adelante. ...s desactivar el modo ...ar algunas de las peores

...3 VUELTAS: 5:30.772

3 Pégate a la derecha en los túneles cercanos de modo que no choques con las lanzaderas de transporte antigravedad que pululan por todas partes.



4 Puedes arañar unos milisegundos preciosos a tu tiempo por vuelta si te pegas a la línea interior cuando cruces la parte más arriesgada del circuito (por la jaula de alambre).

5 Cuando hayas superado la curva puedes activar el turbo hasta el final.

VUELTA RÉCORD: 1:44.448

64 AL RESCATE

ARRASAR CUAL ESTRELLA FUGAZ EN STAR WARS

VACÍOS ESTRECHOS

Intenta llegar a los huecos en la calzada siempre de frente para superarlos con mayor facilidad. Si te aproximas desde un lado intenta mantener pulsado C-izquierda o C-derecha para inclinar la nave. Batallar con los botones C es algo complicado cuando viajas a casi 1000 Km./h, pero en ocasiones no tienes más remedio.



SALTOS

Te ofrecen la oportunidad de alcanzar a los que lideran la carrera o de aumentar la diferencia con el resto si es que te encuentras en primera posición. Tira del stick hacia atrás para aguantar más en el aire (al cruzar fosos, cañones...), y empuja hacia adelante para descender antes (cuando necesitas algo de velocidad extra). Cuando ya conozcas la localización de estas rampas puedes pasar al modo turbo con algo de antelación para conseguir mayor velocidad y, a continuación, tirar hacia atrás del stick analógico para volar como un pájaro. Pruébalo en Howler Gorge para hacerte una idea.



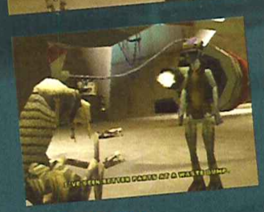
TRUCOS

PERSONAJES EXTRA
Si acabas primeros en casi todas las carreras conseguirás acceder a nuevos vehículos (y sus respectivos pilotos) a medida que avanzas en el juego. También puedes mejorar estas cápsulas.



MENTALÍZATE
En el menú principal del Modo Torneo mantén pulsado Z mientras pulsas A para empezar a correr. Antes de acceder al circuito serás testigo de unas cuantas bromas "sin mala intención".





JINN REESO
No hemos sido capaces de acceder a este tipo durante el curso normal del juego, pero si quieres utilizarlo durante un rato utiliza este truco. Selecciona un fichero vacío y pulsa A. Ahora mantén pulsado Z mientras avanzas por las letras y utiliza L en lugar de A para escribir "RRJINNRE" (las letras aparecerán en la esquina inferior izquierda). Cuando acabes, destaca "END" y pulsa L una vez más. En la esquina inferior izquierda aparecerá "OK", y Jin Reeso estará en otro archivo vacío (siempre y cuando en ese archivo Mar Guo ya estuviese activado.

CIRCUITO DE CARRERAS SEMIPROFESIONAL

Sunken City

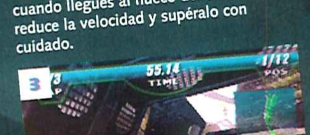
En este circuito se encuentra uno de los atajos más alucinantes de todo Episode 1: Racer. No podrás acceder con una cápsula muy grande, pero si tu nave es pequeña no dudes en tomarlo.



1 Quédate en la derecha a la entrada del túnel y también una vez dentro para esquivar la rampa. Si acabas volando por los aires, aterriza lo antes posible y continúa.

2 Cuando salgas colócate en el camino de la izquierda y corre por las puertas para cruzar el pasadizo.

3 Una vez fuera, ve por el túnel estrecho de la izquierda, pero cuando llegues al hueco del centro, reduce la velocidad y supéralo con cuidado.





4 En el cruce, ve por el camino pequeño. Puede que sea complicado, pero atajarás más de lo que te imaginas. Si lo dejas escapar, justo después hay una curva a la izquierda que también sirve de atajo.

5 Cuando llegues a la señal naranja grande verás una rampa a la derecha por la que puedes subir.



6 Activa el turbo en la curva en la que está el público. El resto del circuito es muy sencillo; quédate en la derecha cuando llegues al cruce del final.

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 6:47.790 **VUELTA RÉCORD:** 2:11.1

Howler Gorge

Cuando ya dispongas de una nave potente, vuelve a este circuito y disfruta de la belleza de este planeta desde una perspectiva algo más alta. Otra carrera ideal para competir contra el crono.

1 Atraviesa otra vez la roca de la estatua. Cuando llegues a la cueva de hielo quédate en la derecha para cruzar el puente de madera.

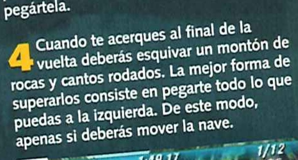


2 Una vez fuera, derrapa en la curva cerrada (justo antes de iniciar la ascensión) y en cuanto veas la enorme estatua en lo alto de una cuesta activa el turbo y písalo a tope. Cuando estés cerca de la cumbre, tira hacia abajo del stick analógico para volar por los aires. Dependiendo del motor que se esconda en tu cápsula podrás superar el barranco que hay al final de la cuesta (pero ten cuidado: no dejes que tu motor se recaliente).



3 Cuando hayas pasado el hielo, quédate en el centro de este tramo estrecho y no tendrás ningún problema para superar los huecos sin pegártela.

4 Cuando te acerques al final de la vuelta deberás esquivar un montón de rocas y cantos rodados. La mejor forma de superarlos consiste en pegarte todo lo que puedas a la izquierda. De este modo, apenas si deberás mover la nave.





5 Cuando hayas completado la primera vuelta verás que se ha abierto una de las tiendas para dar acceso a un estupendo atajo (un túnel largo que conduce al tramo helado del circuito).

RÉCORD DE 3 VUELTAS: 5:21.867 **VUELTA RÉCORD:** 1:43.174

Dug Derby

De vuelta en Malastare para superar otra carrera rápida y furi... Dug Derby es un circuito muy peligroso. Sólo los mejores sobrevivirán a las vertiginosas persecuciones por su terreno r...

1 Utiliza Z para superar el primer viraje, ya que es muy cerrado.



3 Apura tant... puedas en ... para dejar atrás ... y al resto de c... no se te ocurra ... conformarte c... que no sea el ... puesto.

Poco después hay un atajo que te lleva más allá de la enorme roca de tu derecha. Casi todos los rivales toman esta ruta, así que, si no quieres perder al pelotón, no te lo pienses dos veces.

2 Activa el turbo en el túnel largo, pero ten en cuenta que en algunos tramos se estrecha, por lo que deberás acomodar la ruta de tu cápsula para que pueda pasar.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 2:33.698 **VUELTA RÉCO...**

Scrapper's Run

Uno de nuestros favoritos, ideal para el modo a dos bandas. Scrapper's Run es súper rápido, y está repleto de tramos en los que puedes abusar del turbo a tu antojo.

1 Con un buen turbo en la salida podrás dejar atrás al resto de corredores.

2 Cuando entres el túnel bajo (con el resalto), vuelve a pisar el turbo, pero cuando salgas echa el freno Madaleno para no pasarte al circuito que hay abajo. Gira a tope y acelera para recuperar el tiempo perdido.

3 Más adelante te esperan algunos giros endemoniados, pero puedes superarlos si tiras del turbo en los tramos intermedios. cuando vuelvas a las rectas pisa a fondo el turbo, pero ten cuidado con la última curva complicada. Derrapa al tomarla mientras frenas para desafiar a la muerte y activa el turbo hasta el final del circuito: aprovecha tu velocidad para conseguir un salto bestial en el borde de la plataforma.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 2:47.762 **VUELTA RÉCORD:** 54.194

Zugga Challenge

Racing through a construction site is never easy, and it's not made any easier when you've got giant machines roaming about. It's not one of the prettiest tracks, but nevertheless it makes for exciting racing.

1 El primer tramo no está hecho para el turbo, ya que abundan las rectas cortas y las curvas cerradas. Cuando llegues a la zona de la niebla roja, quédate en el lado izquierdo del circuito y gira para esquivar a la grúa. Sigue en línea recta y rodea a la siguiente; pégate a la colina. De este modo llegarás en la mejor situación posible para superar a la siguiente grúa a través del pequeño hueco que hay a la derecha. Ése es el camino más rápido para superar este tramo tan complicado.



2 Tira por el lado izquierdo en el cruce y pisa el turbo en la recta, pero anticipa el giro para entrar en el pasadizo sin pegártela. Los dos túneles que cruzan el barranco no se diferencian en nada, así que elijas el que elijas recuerda que debes apurar en la curva para superarlo con rapidez.

3 La curva que hay en el túnel largo que viene a continuación debes superarla con un giro apurado soltando gas durante un momento. Las dos curvas que viene después pueden causarte problemas si no pisas a fondo los frenos.

4 Después del tramo largo seguro que deberás utilizar los frenos de aire para evitar pegártela con la última curva, sobre todo teniendo en cuenta que te encuentras tan cerca del final.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 6:18.226 **VUELTA RÉCORD:** 2:02.386

Baroo Coast

En esta carrera también hay un atajo complicadillo, pero deberás mejorar tu motor si quieres utilizarlo. No te pierdas las erupciones volcánicas en pleno océano, una auténtica obra maestra que puede pasar desapercibida por lo movidito de del circuito en plena playa.



1 Ten cuidado con el turbo cerca de la salida: las curvas son muy complicadas, sobre todo a altas velocidades.

2 Si quieres ejecutar un salto monstruoso, espera a que el circuito se enderece y pisa a fondo los turbos. Sube por la rampa por la derecha y tira hacia atrás del stick analógico para aterrizar entre las dos columnas y, a continuación, de nuevo sobre el circuito. Inténtalo en el modo para dos jugadores, pero como tu motor no sea lo suficientemente potente, vas a hacer el ridículo.

3 Pisa el turbo en la playa y utiliza los frenos de aire para superar mejor los complicados virajes. Tras la séptima curva hay un camino escondido que te servirá para ahorrarte un par de las curvas más difíciles; lo único que debes hacer es irrumpir entre los árboles y enredaderas que bloquean tu avance.

4 El resto de la carrera es bastante sencillo. Utiliza el turbo en ráfagas cortas y suelta el acelerador en las curvas más cerradas. Las columnas te brindan la última oportunidad para distanciar al resto de corredores: la meta está a unos pocos segundos.





RÉCORD DE 3 VUELTAS: 5:48.188 **VUELTA RÉCORD:** 1:54.603

Bumpy's Breakers

Otra carrera por los túneles sumergidos de Aquilaris, y la más impresionante hasta ahora. Mantén el ritmo pero ten cuidado con las rampas engañosas que en más de una ocasión te catapultan contra las paredes.

1 Tienes un montón de tramos para usar el turbo en la primera parte de la carrera, pero las curvas que hay tras la tercera rampa te obligarán a utilizar los frenos.



2 Después de las curvas hay una rampa. Empuja hacia arriba el stick analógico para evitar chocar contra la roca. Pisa el freno a fondo en las curvas que hay dentro del túnel y podrás salir ileso. Cuando salgas, quédate en la izquierda y conduce por debajo de la cascada.

3 Empuja hacia arriba el stick analógico en la rampa siguiente y gira en pleno vuelo para desafiar de nuevo a la muerte. No tires por el camino de la izquierda, ya que no arañarás ni un segundo a tu tiempo.

4 Al igual que en Sunken City, puedes tomar un estupendo atajo por las pilas de trastos viejos que hay a la izquierda del túnel pequeño. Frena y gira para salir ileso del túnel y a continuación dirígete hacia el camino estrecho para dejar atrás al resto del grupo.



RÉCORD DE 3 VUELTAS: 7:21.313 **VUELTA RÉCORD:** 2:19.714

MODO CONTROL DUAL
Mediante la misma técnica que antes, escribe "RRDUAL". Utiliza los mandos uno y tres para correr, y pulsa Arriba en ambos para acelerar, Abajo para frenar y Arriba/Abajo para conducir.



INVENCIBILIDAD
Con la misma técnica, escribe "RRJABBA" y empieza una carrera. Activa la pausa y pulsa Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en el D-pad para volverte invencible.



MODO ESPEJO
Puedes activar este truco si acabas primero en todas las carreras, pero si lo que te gusta es hacer trampa, lo que debes hacer es introducir "RRTHEBEAST" y activar la pausa. A continuación pulsa Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en el D-pad.





POD DE SEBULBA
Para conseguir la nave de Sebulba lo único que debes hacer es ganar la última carrera. Pulsa dos veces R para despacharte a gusto.

EL MES QUE VIENE

Ésta es la primera parte de la guía para Episode 1: Racer. El mes que viene te ofreceremos la segunda parte, repleta de consejos y trucos.



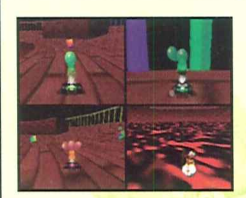
DIEZ DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

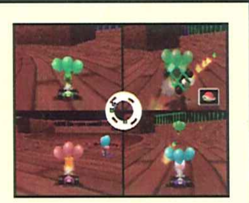
Ni siquiera los mejores juegos para N64 entretienen eternamente. Cuando ya has visto todo lo que un título puede ofrecer, ya sólo queda ponerlo a descansar en algún oscuro y polvoriento armario.

O al menos así era hasta ahora. Gracias a nuestra estupenda colección de desafíos, puedes insuflar nueva vida a tus viejos y olvidados cartuchos. Hemos complicado un tanto las tareas por realizar, pero con un poco de habilidad, todas son asequibles. Tras la buena acogida de los números pasados, aquí tienes diez desafíos más que te permitirán exprimir al máximo tus juegos favoritos.

Mario Kart 64 — *Carrera Donut*







Un desafío para animar un tanto esta carrera tan aburrida del Big Donut; va de perlas para dar una lección a todos los que se jactan de ser unos maestros del modo batalla. Tus tres rivales pueden recoger y utilizar reforzadores a su antojo y correr por donde quieran, pero tú no puedes utilizar armas y, además, tienes la obligación de correr siempre en el sentido de las agujas del reloj. Los otros unirán sus fuerzas para machacarte con sus reforzadores mientras tú intentas completar tantas vueltas a la carrera como puedas antes de que tus tres globos se pierdan en el cielo. Puedes dar media vuelta para evitar un ataque, pero sólo cuentan las vueltas que des en el sentido de las agujas del reloj.

VUELTAS  5  3  1

Glover — *Equilibrismo*





Este impresionante juego de plataformas 3-D de Hasbro puede resultar frustrante en ocasiones, sobre todo cuando intentas dominar el balón sobre una superficie de agua. Por eso, creemos que después de este desafío nos vais a odiar de por vida. En primer lugar, lleva la bola hasta algún tramo acuático de grandes dimensiones (el principio del nivel 1-3 es ideal). A continuación, empuja el stick en cualquier dirección durante un instante, salta pulsando A o intenta manejar el guante de modo que aterrice sobre la pelota en movimiento. Mantén pulsado A todo el rato, ya que así el guante volverá a saltar de inmediato. A ver cuántas veces consigues saltar y aterrizar sin acabar en remojo.

SALTOS  7  5  3

F-Zero X — *Horror Manual*





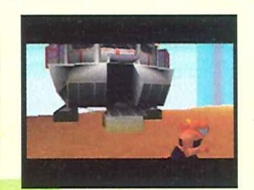


Elige el modo de práctica en cualquier nivel de dificultad y decídete por el circuito Big Hand. En cuanto empiece la carrera, coloca tu vehículo de modo que encare la dirección contraria y empiece a correr. El desafío consiste en ver cuántas veces consigues completar una vuelta al revés sin que tu nave quede destrozada. No será fácil. Intenta activar tus escudos con Z y R si ves que el grupo se abalanza sobre ti, y ten cuidado, pues los rivales que controla el ordenador suelen agruparse a un lado del circuito mientras compiten. Todos viajan a una velocidad más o menos fija, por lo que con un poco de práctica lograrás saber el momento exacto en que os encontraréis.

VUELTAS  6  4  2

Body Harvest — *Prueba de Conducción*





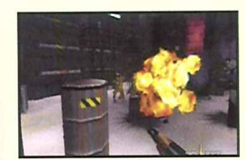


Empieza una partida nueva y salta dentro de la furgoneta de reparto de Milo que hay cerca. Si miras hacia el oeste deberías ver un grupo de cuatro árboles, tres de los cuales están en línea. El desafío consiste en zigzaguear con la furgo entre los tres (primero a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la izquierda) y a continuación volver marcha atrás. Si te pegas bien a los troncos tu vehículo podrá superar el desafío sin problemas, pero para ello deberás hacer buen uso de los frenos y de tu habilidad al volante. Debes conseguirlo en un tiempo límite, así que será mejor que practiques unas cuantas veces antes de la prueba definitiva.

TIEMPO (SEGUNDOS)  30  25  20

GoldenEye — Sacude la estancia





Dirígete al nivel del Silo en el nivel de dificultad Agent. El desafío consiste en matar a tantos vigilantes como puedas sin incrustarles ni una sola bala. ¿Cómo? Pues disparando al entorno y provocando unas explosiones tan llamativas como letales. Corre al sprint entre las bandas de malos y condúcelos hacia las consolas de los ordenadores, satélites y barriles; a continuación dispara a saco y aléjate todo lo que puedas, ya que radio de acción es enorme y puede fastidiarte también a ti. No hace falta que completes los objetivos de la misión, así que no importa si de paso te cargas a unos cuantos científicos. También te perdonamos el típico vigilante que muere por efecto de las balas de forma accidental.

PUNTUACIÓN  40  30  20

Zelda — Traición en la cuerda floja





En este caso debes subir a lo más alto de Goron City. Este desafío se centra en la cuerda floja que se extiende desde la plataforma central hasta el noreste de la cueva (la que se divide en el punto central). El objetivo consiste en cruzarla de ida y vuelta moviendo el stick tan sólo para girar a izquierda y derecha. Se permite una pausa de una par de segundos entre carrera y carrera para ajustar la cámara con el botón Z y para orientarte, pero queda terminantemente prohibido frenar en mitad de carrera. Se considera que has completado un circuito completo tras la ida y la vuelta. No mires hacia abajo...

VUELTAS  6  4  2

Diddy Kong Racing — Carnicería ranil





Empieza el modo aventura y conduce hacia el estanque del que salen las ranas. A partir de este momento tienes 30 segundos para aplastar a tantos anfibios croadores como puedas. Martillea B al acelerar para girar con rapidez; para evitar que las ranas salten y esquiven la muerte segura que les espera entre tus ruedas, machácalas desde detrás o acelerando y frenando de forma aleatoria cuando te acerques. Sugerimos que pases de ralentizar tu marcha al meterte en una hondonada del estanque. Sólo puedes acumular una rana aplastada si oyes el horripilante sonido agonizante. ¿Queda claro?

RANAS  10  7  5

Wave Race 64 — Qué mara-boya





Un desafío para los incondicionales de *Wave Racer*. Debes seleccionar el circuito Sunny Beach contra el crono. Dirígete a la primera boya (la amarilla) e intenta rodearla (ahora viene lo bueno) sin atajar por los laterales. A ver cuántas veces lo consigues en 60 segundos. Tira hacia atrás del stick para apurar el rodeo y usa los botones A y B a la vez como forma alternativa de giro cerrado. También es importante la elección del piloto: a los corredores más pesados les resultará prácticamente imposible seguir los delicados contornos del artilugio flotante.

VUELTAS  10  8  6

Mario Party — La venganza de Bowser

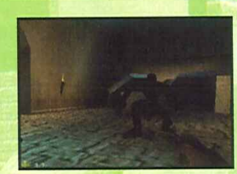





Bash 'n' Cash (algo así como "Golpea y gana") es uno de los subjuegos de *Mario Party* más injustos, por lo que este desafío brinda a Bowser la oportunidad de resarcirse tras la paliza a la que someten a su cabeza. Tomando como personaje a Bowser, debes saltar sobre alguno de los otros tres jugadores, o sobre todos si puedes, y rebotar sobre sus cocorotas tantas veces como puedas en el tiempo permitido. Los otros harán todo lo posible para largarse y acabar con tus afanes saltarines. Recuerda que puedes balancearte en pleno salto para alargar el vuelo.

SALTOS  30  20  10

Turok 2 — Carrera Raptoide


Dirígete al nivel 1 y corre hacia el lugar en el que descansa la primera llave del nivel 2. Mata al primer Raptoide con el que te cruces y a continuación haz que los dos siguientes te sigan hasta la estancia de la llave. El desafío consiste en que los Raptoides no te golpeen ni arañen durante todo el rato que logres aguantar dentro de la sala. Tu mejor arma será el botón de paso a un lado, ya que te permite pegarte a la pared mientras no pierdes detalle de los movimientos de los traviesos mutantes. El mayor peligro radica en el ataque de las criaturas por separado, ya que si acometen a la vez, esquivar sus garras afiladas no debería suponer ningún problema para un jugador avezado.

TIEMPO (SEGUNDOS)  30  25  20

¿PROBLEMAS?



Si tu experiencia como tahúr en los templos mundiales del póquer no te sirve para pasarte ese nivel tan difícil, prueba con los trucos y triquiñuelas que te ofrecen nuestros expertos.

AL RESCATE

Este mes dejamos a un lado las delicias de *Zelda* y nos centramos en esa pequeña joya que es *Castlevania*. Parece ser que mucha gente está atascada en este fabuloso festín vampírico, por lo que hemos decidido aclarar ciertos puntos que resultan la mar de conflictivos para gran parte del personal. Esperamos que os sirva de ayuda.

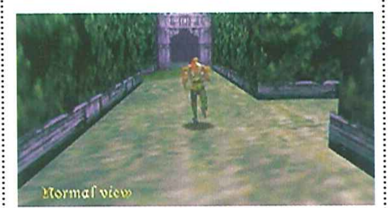
También hemos jugado a tope con el genial *Star Wars Episode 1: Racer* para pillarle el truquillo, y aunque nuestra revista os ofrece la mejor guía que puedes encontrar en el mercado, próximamente en esta sección, resolveremos dudas más específica sobre la última entrega de la franquicia de Star Wars.

Pero este mes ya puedes pelar unos cuantos ajos, desempolvar las estacas de madera y aventurarte por el atribulado mundo de *Castlevania*. Temblad, temblad, vampiros...



Castlevania

PREGUNTAS HABITUALES

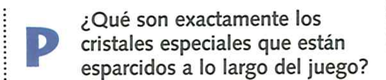


P **En el laberinto he hablado con Malus, pero el muy bribón se las pira corriendo. Le busco por todas partes, pero sigue entre los tipos espeluznantes de los perros. ¿Qué puedo hacer?**



R Para dar con el joven sofocado tan sólo debes seguir estas instrucciones. Retrocede hasta la arcada por la que accediste y entra por la primera puerta de la izquierda. Avanza hasta la encrucijada y gira a la derecha. Cruza la arcada, avanza hasta el final y gira a la izquierda. Gira por la siguiente a la derecha y avanza por el sendero de sentido único hasta el próximo cruce. Gira a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la derecha. La siguiente a la derecha, avanza todo lo que puedas y vuelve a tirar por la derecha. Desde aquí, pégate al muro de la izquierda hasta llegar a un árbol verde solitario y entra en el camino que conduce al árbol. Dobla la esquina, gira por la primera a la derecha y no pares hasta dar, por fin, con Malus.





P **¿Qué son exactamente los cristales especiales que están esparcidos a lo largo del juego?**

R Cuando des con estos cristales podrás (si quieres), volver a reescribir la historia una vez hayas acabado. El primero te permitirá jugar con un nuevo nivel de dificultad (Duro), y con el segundo podrás elegir un vestido diferente en la pantalla de selección de personajes si pulsas Arriba al elegir al jugador. Tú decides.



P **Me encuentro en el Centro del Castillo y estoy atascado en el tramo en el que se debe usar la Nitro y la Mandrágora. ¿Me podéis echar una mando, porfa?**

R Por supuesto, mi querido demoledor errante. Aquí tienes la solución más adecuada.

Desde el principio, en el corredor, ve por la primera de la derecha. Pégate al muro de la derecha y entra por la primera puerta. Mata a los tres vampiros de la sala, entra por la puerta que hay en lo alto de las escaleras, y sube por la escalera. Avanza hacia el extremo más alejado de la sala siguiente y sube por la escalera al piso de arriba. Entra por la puerta de la izquierda y avanza por el pasillo de una sola dirección hasta llegar a la Joya Blanca que hay al lado de una escalera rota. Entra por la puerta que hay al subir la escalera y cruza por las dos puertas siguientes. Gira a la derecha, avanza pegado al muro de la izquierda y entra por la puerta. Habla con el lagarto para conseguir la llave de la Cámara de Torturas y entra por la puerta siguiente para llegar a la sala de la Nitro Mágica. Sube a cualquiera de los tarros rojos y recoge la Nitro Mágica. (Nota: La botella no desaparecerá de la cornisa, pero la Nitro Mágica aparecerá en la subpantalla de ítems. Además, podrás ver una secuencia de vídeo automática con Malus).

Sal de la estancia y cruza por la puerta siguiente. Avanza pegado al muro de la izquierda hasta dar con un tramo de pared agrietado. Coloca la Nitro Mágica al lado de este trozo del muro (puede que debas intentarlo varias veces). Ahora mira en dirección contraria a la pared, avanza en línea recta y gira a la derecha. Sigue pegado al muro de la izquierda y entra por la primera puerta. Vuelve a bajar por el camino de una sola dirección hasta la escalera rota y la Joya Blanca, entra por la puerta y derrota a los lagartoides que aparezcan.

A partir de aquí, cruza por la puerta siguiente para acceder a la sala de la alfombra roja y la escalera. Baja por la escalera y continúa por la sala siguiente hasta llegar a otro tramo de escalones que desciende a la sala grande de los tres vampiros. Mátalos y dirígete a la salida que hay en el otro extremo de la sala. Desde aquí, gira a la izquierda hacia el cruce, gira a la derecha, avanza y entra por la puerta para acceder a la Cámara de Torturas.

Avanza hacia la pared del fondo y recoge Mandrágora. Sal de la sala y vuelve al muro agrietado, donde encontraste la Nitro. Quédate al lado y plantifica la Mandrágora

AL RESCATE



para hacer un agujero en la pared.

Entra por la nueva abertura y cruza por la puerta de la derecha que conduce a la biblioteca. Avanza pegado al muro de la derecha y salta sobre la primera estantería. Encara la puerta y salta sobre la cornisa, avanza hacia la derecha y a continuación encarámate al bloque alto para crear una abertura en el techo. Trepa por el agujero y pisa sobre el interruptor del suelo que hay en el extremo opuesto para crear otro agujero en el techo. Pasa por el agujero nuevo para entrar en la Sala de las Estrellas. Ve hacia la columna que hay en el centro de la sala y coloca las estatuas de las diosas en el orden siguiente para desbloquear la Sala del Toro: Oro-2, Roja-4 y Azul-8.

Vuelve al agujero y colócate sobre la baldosa para abrirla, déjate caer y colócate sobre otra baldosa para entrar en la Biblioteca. Cruza la Biblioteca y avanza por la entrada de la derecha hacia la derecha. Supera las caras que te escupen fuego y entra por la puerta. Continúa por el camino de una sola dirección para llegar a la sala de la alfombra roja y la escalera. Ve hacia el extremo opuesto y sube por la escalera. Avanza por el camino de una sola dirección y entra en la sala de la Nitro Mágica. (Nota: Si entras en esta sala desde la dirección equivocada, no hay forma de llevar la Nitro a la Sala del Toro. Así que ni lo intentes).

Hazte con la Nitro y vuelve a la sala de las cornisas y los engranajes. Cruza con cuidado las cornisas estrechas para llegar a los engranajes que rotan con lentitud; sigue al primer engranaje cuando gire a la izquierda; cuando llegues al segundo engranaje, sigue al primero cuando gire, de modo que quedes entre el diente del medio y el borde exterior, para que el segundo engranaje no te pille. Una vez superados estos dichosos obstáculos, sube por la rampa y entra por la puerta. Baja por los dos tramos de escaleras siguientes, cruza la puerta y luego entra por otra puerta. Ve a la derecha y entra en la Sala del Toro. Avanza hacia el muro agrietado y tira un poco de Nitro Mágica. Sal de la estancia, gira a la derecha, ve hasta el final y vuelve a girar a la derecha. Avanza, entra por la puerta y recoge un poco más de Mandrágora. Vuelve a la Sala del Toro y, tal y como hiciste antes, revienta la pared para crear un agujero nuevo. A ver si así te pones a tono de una vez por todas.

P **En la Villa de la zona del Laberinto del Jardín, ¿cómo puedo subirme a la fuente de agua?**

R En el agua que hay en la base de la fuente hay un trozo de piedra que emerge a media noche. Sube por él para acceder a la parte alta de la fuente. Sin embargo, ten en cuenta que la piedra vuelve a sumergirse a la una en punto.



P **He hablado con Charlie Vincent y me ha dado la pista de las "rosas", pero no tengo ni idea de lo que va la cosa. ¿Seríais tan amables de despejarme semejante duda existencial?**

R Cómo no. Cuando hayas hablado con Vincent, sal de la estancia y vuelve a bajar por la escalera. Entra en la sala de las rosas entre las 3 y las 6 de la madrugada para encontrar a Rosa, que te dará la pista siguiente. Ahora vuelve a la sala de Vincent y habla de nuevo con él para hacerte con la Llave de los Archivos. Así de fácil.



Truco Clásico

Wave Race 64 - A lomos de un delfín

Wave Race... **Un juego todavía genial, y ya tiene más de dos años. Y en el que puedes montar un delfín en Dolphin Park. Aquí te explicamos cómo hacerlo.**

Ejecuta estas acrobacias tal como sigue:

- **De la salida al Checkpoint 1:** Haz la vertical con una voltereta, montando hacia atrás, haz el pino.
- **Del Checkpoint 1 al 2:** Rueda como un barril en el sentido de las agujas del reloj, salta hacia atrás y haz una inmersión.
- **Del Checkpoint 2 a la meta:** Rueda como un barril en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Ahora haz un reset al juego, ve al calentamiento de Dolphin Park en Championship, y sujeta el analógico cuando elijas a tu personaje. ¡Tachán! Delfines a gogó.





AL RESCATE

Flying Dragon



TORNEO RAYOMAU
Gana nueve medallas para jugar en el torneo Rayomau.

SÉ BOKUCHIN
Derrota a Bokuchin y podrás encarnarlo.

SÉ RYUMAOU
Completa el torneo Ryumao.

LUCHADORES DE PLATINO
Selecciona el modo "SD Hiryu" y combate en el circuito. Entonces, derrota a un personaje de platino para obtener una medalla. Los personajes de platino serán jugables después de que hayas conseguido las diez medallas.

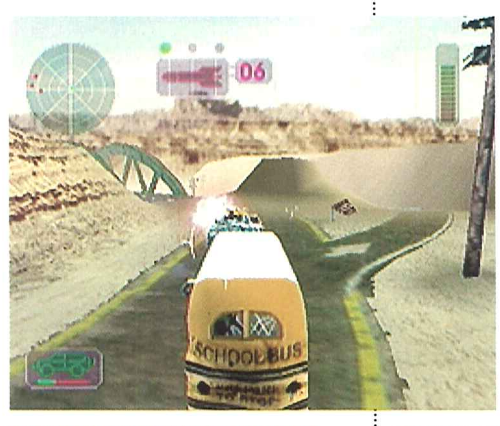
NIVEL DE DIFICULTAD SÚPER FÁCIL
Selecciona el nivel de dificultad EASY y pulsa Izquierda hasta que aparezca VERY EASY (MUY FÁCIL).





NIVEL DE DIFICULTAD SÚPER DIFÍCIL
Selecciona el nivel de dificultad HARD y pulsa Derecha hasta que aparezca VERY HARD (MUY DIFÍCIL).

Vigilante 8



MOVIMIENTOS ESPECIALES SECRETOS
Halo Decoy: Arriba-Arriba-Abajo-Fuego de Ametralladora
Coste: 2 Misiles

Cohetes Bull's Eye
Stampede: Arriba-Abajo-Arriba-Fuego de Ametralladora
Coste: 5 Cohetes

Mortero Sky Hammer
Turtle Turnover: Abajo-Abajo-Abajo-Fuego de Ametralladora
Coste: 2 Escudos

Cañón Contusionador
Cow Puncher: Abajo-Arriba-Abajo-Fuego de Ametralladora
Coste: 2 Escudos

Minas de Carretera
Cactus Patch: Izquierda-Derecha-Arriba-Fuego de Ametralladora
Coste: Entre 2 y 6 Minas

VEHÍCULO ALIEN
Introduce el password GIMME_DA_ALIEN

TODOS LOS NIVELES Y VEHÍCULOS
Introduce el password JTBT7CFD1LRMGW para abrir todos los escenarios y coches.

TODOS LOS VEHÍCULOS EXCEPTO EL ALIENÍGENA
Introduce el password GANGS_UNLOCKED

ALTÍSIMA RESOLUCIÓN
Introduce el password: MAX_RESOLUTION

NIVEL BONUS
Si logras terminar "Y" la búsqueda del Alien, podrás jugar en Super Dreamland 64.

EL MISMO COCHE
Para que varios jugadores empleen el mismo coche, introduce el password MIX_MATCH_CARS

MISILES MEJORADOS
Introduce el password MISSILE_ATTACK

MODO DE PODER DIVINO
Si quieres ser invencible, introduce el password LIVING_FOREVER

NO PIERDAS DE VISTA EL GLOBO
En Nugget City, tienes que encontrar el globo y esperar a que aterrice. Si entras por su parte posterior, podrás utilizarlo para volar. Pulsa "acelerar" para elevarte. Encontrarás reforzadores en lo alto de algunos edificios y podrás recogerlos. Pero ten cuidado, porque, si el globo resultara destruido, no podrías volver a utilizarlo.

ARMAS DE FUEGO RÁPIDO
Introduce el password FIRE_NO_LIMITS

GRAVEDAD REDUCIDA
Introduce el password A_MOON_GETAWAY

ELIMINA A TODOS LOS ENEMIGOS
Introduce el password POPULATION_OUT

MOVIMIENTO LENTO
Introduce el password GO_REALLY_SLOW

DIFICULTAD MUY ELEVADA
Introduce el password I_AM_TOUGH_GUY

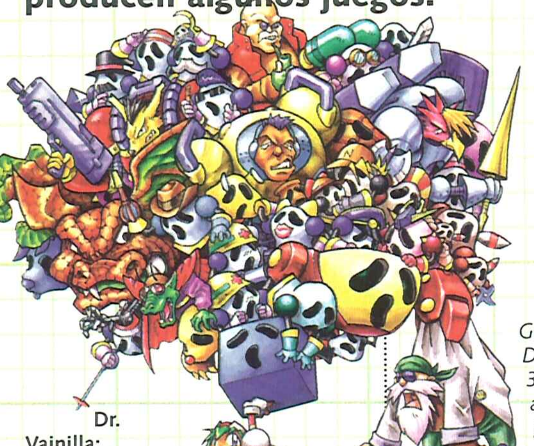
ABRE LOS NIVELES
Para abrir todos los niveles, introduce el password LEVEL_SHORTCUT

CONTEMPLA TODOS LOS FINALES
Introduce el password LONG_SLIDESHOW

El doctor ya tiene preparadas las recetas de las fórmulas magistrales que sanarán las migrañas que producen algunos juegos.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla:

Estoy atascado en *Mischief Makers*. He encontrado casi todas las Gemas Doradas, pero en algunos niveles no hay manera de dar con ellas. En concreto, 2-11, 3-2, 3-10, 3-12, 4-6, 4-11, 5-1, 5-3, 5-6, 5-8. ¿Sería usted tan amable de indicarme su ubicación?

Sandra Lozano, Palma



Procura que no te golpee y conseguirás la Gema Dorada.

Tras un jugoso lametón al capuchón de su boli Bic, el Dr. Vainilla medita unos instantes:

Vale, creo que me acordaré de todas:

2-11: Con mucha práctica, podrás derrotar a Migen y su hijo sin sufrir ni un solo golpe. Si lo consigues, la Gema Dorada será tuya.
3-2: Aquí debes salvar al Clancer que lleva el gorro de Santa Claus que hay cerca del principio del nivel: a continuación, zarandéalo hasta que suelte el ansiado tesoro.
3-10: Debes completar la carrera de los 100 metros en menos de 11 segundos. Sal en cuanto aparezca el mensaje de GO. No es tan fácil como parece. ¡Buena suerte!
3-12: Ésta es la gema más complicada del juego. Derrota a Lunar sin recibir ni un solo impacto y la conseguirás.
4-6: Cuando el jefe intente un amago de puñetazo, agárralo y lánzalo contra la pared. Se dará un topetazo y dejará caer la gema.
4-11: Al igual que con Lunar, véncele sin recibir ni un golpe. En esta ocasión es más fácil.
5-1: Otra gema dura de pelar. Verás que está en posesión de uno de los Clancer que va tras el tercer Mecha. Intenta acabar con todos ellos.
5-3: Zarandea el tercer misil para liberar la gema.
5-6: A ver si lo adivinas. Vence a Phoenix Gamma sin recibir ni un solo golpe y es tuya. Es un hueso duro de roer.
5-8: Más de lo mismo. Véncele sin sufrir daños y ya la tienes. Y eso es todo, amiguito.

Dr. Vainilla:

Estoy atascado en el Nivel 2 de Java, en *Body Harvest*. Cuando intento llegar a la base militar, el camión al que se supone que debo seguir no aparece. He esperado 20 minutos y disparado 20 cartuchos de escopeta contra la puerta, pero no hay nada que hacer. ¡Necesito ayuda!

Miguel Pérez, Valencia.

Con la parsimonia que le caracteriza, el Dr. Vainilla cruza sus velludas piernas y responde:

Creo que el problema es que esperas a que el camión venga a ti. No te dejan entrar en la base militar porque no tienes autorización, pero si te das una vuelta por fuera podrás encontrar el camión que circula por ahí. Cuando te topes con él, síguelo hasta las puertas de la base y entra detrás cuando abran.

Dr. Vainilla:

¡Help! No soy capaz de dar con el quinto Condensador de Iones del nivel 6 de *Turok 2*. He buscado por todas partes, por los rayos láser y por esa dichosa zona de plataformas móviles, pero no hay manera. Necesito ayuda urgentemente.

Carlos Casalduch, Girona

Con un mondadientes, el Dr. Vainilla hurga entre sus molares para extraer los restos del suculento desayuno mientras pone sus neuronas a trabajar:

Veamos... ¡Ah!, ya me acuerdo. El quinto Condensador de Iones está sobre los rayos láser de los ventiladores, justo después de ese tramo odioso de las plataformas móviles. Hay otro en el borde de una tubería en la sala de las pasarelas estrechas. Utiliza la plataforma pequeña para entrar en la tubería y avanza hacia el cristal. Hay dos Condensadores de Iones más en la sala amplia que cuelga sobre más rayos láser, pero para conseguirlos primero debes abrir las puertas.



Las plataformas se mueven a intervalos, así que debes calcular el momento exacto del salto. Si no, morirás.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98*.
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G*.
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway*.
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie*.
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack*.
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98*.
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64*.
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover*.
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X,* etc.
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.*
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*
20 Análisis de *Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐
12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

Alex y a Elena, de Alicante, nos cuentan la historia de un sabio hindú a quien le gustaba mucho el arroz...

Os escribimos para contaros una anécdota curiosa: el origen del ajedrez. Se cuenta que el juego se inventó en la India, y que su creador fue el brahmán Sissha, protector del príncipe Sirham. Éste se aburría soberanamente (nunca mejor dicho) de aguantar a sus instructores, que le recordaban sin cesar, cual cotorras con pilas del conejito del tambor, sus reales obligaciones. El príncipe le pidió a su maestro que le enseñara un juego nuevo, y Sissha le enseñó entonces el que había inventado. Al príncipe le gustó tanto que decidió concederle lo que quisiera. Esperaba que le pidiera oro en cantidades industriales, o la mano de la tía más buena del harén, pero Sissha le pidió un gramo de arroz por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta y así hasta la última casilla.

Al príncipe le pareció de lo más sencillo, pero luego se arrepintió. ¿Por qué?

Porque sacando cuentas y quemando calculadoras, llegó a la conclusión de que para satisfacer a su maestro harían falta ¡18 trillones de granos!, algo así como 18 billones de toneladas de arroz.

Vosotros diréis: ¿Y qué demonios tiene todo esto que ver con la N64? Pues, mucho... El tablero de ajedrez tiene 64 casillas y 64 megamaravillosos bits tiene la joya de Nintendo. Sissha es la versión hindú de Miyamoto: inventa, crea y concibe juegos, cada cual más maravilloso e insuperable (como nuestro adorado *Zelda*).

P.D.: ¿Alguien sabe qué habría pasado con Kasparov si el príncipe Sirham hubiese tenido una N64 para no aburrirse?

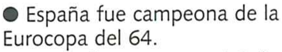
Un par de curiosidades de quien se hace llamar "El Protector".

En 1964 murió el escritor Ian Fleming, creador de James Bond, a quien, después de *GoldenEye*, sigo con asiduidad cada semana a través de su colección de libros.

Si tenéis la paciencia de pillar un mapa, situaros en el paralelo 64 (va de N a S) y a la altura del meridiano 30-35, localizaréis una sorpresa... Exacto: LAS ISLAS BERMUDAS.

A continuación, Juan Riquelme González presenta el resultado de años de investigación.

Desde que sacasteis la revista he estado cavilando, buscando cosas que tuvieran relación con el número 64. Y ahora que he conseguido reunir varias, os escribo. Esto es lo que he averiguado:



- España fue campeona de la Eurocopa del 64.
- Manuel Santana ganó Roland Garros en 1964.
- El español "Gálvez" ganó el campeonato europeo de billar, en la modalidad libre, en 1964.
- En el mismo año, Disney recibió cinco Oscars por *Mary Poppins*, su película más importante hasta esa fecha.
- El estadounidense John Wesley Hyatt consiguió el primer plástico, llamado celuloide, en un intento de encontrar un material que sustituyera el marfil de las bolas de billar, en 1864.

El gaditano Ángel Garrido cambia su Taladro Cerebral por unos leotardos

¡Esto es una carta de auxilio! Necesito cambiar mi juego *Turok 2* por *WCW/NOW Revenge* (sé que os puede parecer una locura, pero me he enamorado de las tremendas ostias que se meten; están hartos de mí en el videoclub). Pero no penséis que os pido esto sin nada a cambio, yo tengo más clase: ¡os traigo una fecha 64 buenísima!, así que atentos: el asteroide número 1.728 se descubrió en 1964, pero eso no es todo; ¿os imagináis qué nombre tiene? ¡¡Link!! Sí, ¿es increíble o no? Su nombre es ése porque se lo descubrió en el Ghoethe Link Observatori, en Brooklin.

Por si no os basta, os doy otra información zéldica: ¿conocéis de dónde viene la palabra Epona? ¿No? Pues ¡tomad!

Epona: Diosa mitológica venerada por los antiguos celtas y a la cual estaban consagrados asnos, mulas y caballos. Se representaba como una jovencita coronada de flores, generalmente sentada, con la mano sobre la cabeza de un caballo.



(Si quieres deshacerte de tu cartucho de *WCW/NOW*, llama a Ángel al 956/305865).

"Juan José Santana... ¡sobresaliente!"

He descubierto una nueva prueba de la importantísima existencia de ese mágico número: el 64; y en la mejor serie, la de ese cachondeito que a todos nos gusta, *Los Simpson*. Pues bien, estaba yo viendo un capítulo donde Bart y Lisa tenían que disputar un importante partido de hockey, y en la cena de la víspera, Moe, el tabernero, aparece en casa y dice: "-Hola familia, he venido a revisar a los campeones; me permites, Bart: a ver esa rodilla..." Y en ese momento, Marge se levanta y echa de casa a Moe con un sonoro "¡fuera!". Éste, desesperado, le dice que se había jugado ¡64! billetes en el famoso partido, y que era de vital importancia examinar a los campeones. Curioso, ¿no creéis? Y lo descubrí mientras estudiaba para un control. Espero que publiquéis mi carta, ya que corro el riesgo de suspender el control.

Si encuentras nuevas pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe (con letra legible) a:

El número del gadolinio,
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20 08022,
Barcelona

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Videojueeeegooos: ¡a 1000 la docena!

Hola, Magazineros. Os escribo porque ya estoy harto y a la vez preocupado por un tema muy grave que afecta a los videojuegos: la piratería. Unos datos: las pérdidas ocasionadas a la industria de los juegos por la piratería ascendieron en 1998 a 512.000 millones de pesetas, según estimaciones de la Interactive Digital Software Association. ¡Casi nada! Y estoy seguro de que se han quedado cortos. Un ejemplo: he sumado las personas que conozco que tienen la PlayStation más las que conocen mis amigos, y de 36 personas en total, 32 tienen eso que llaman consola sólo porque los juegos se pueden piratear, y únicamente 4 tienen juegos originales. Se compran la PlayStation porque los juegos pirateados cuestan entre 250 y 1.500 pesetas.

Bueno, pues con todo esto la más beneficiada ha sido Sony, que ha visto subir las ventas de su consola como la espuma, y todo debido, insisto, a que los juegos se piratean.

En resumen, la piratería es muy grave, mucho más de lo que la gente se creía; y como ahora el que no compra piratería es porque no quiere y no porque no puede, ya se toma como algo normal, pero no lo es. Sólo pido una cosa: NUNCA pirateéis, porque contribuís a "cargaros" a los videojuegos.

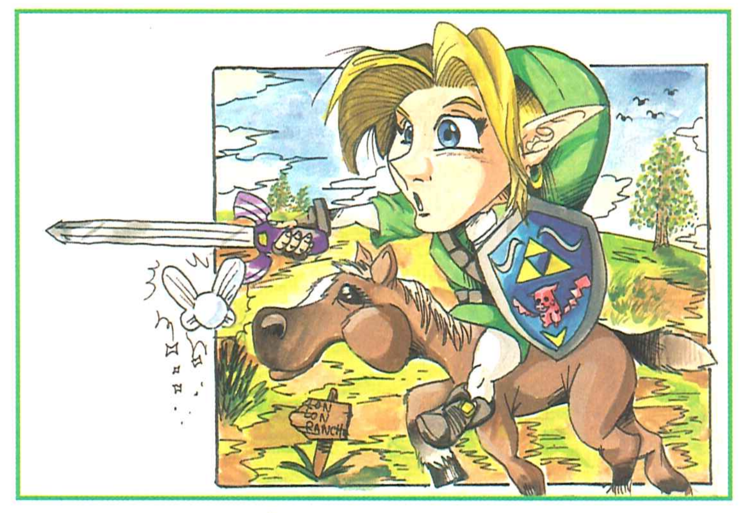
P.D. Saludos a Luis Galindo, a Padilla y a Mario Duarte.

Sergio Vico Ruiz, Barcelona

Creo que has dejado muy claro uno de los principales motivos para comprar una PSX. Pero otro motivo, mal que nos pese reconocerlo, es que hay mucha más títulos para PlayStation que para Nintendo. Géneros como la estrategia y el *beat 'em up* están vergonzosamente infrarrepresentados en nuestra consola. Así, es difícilmente digerible que la primera entrega de *Command & Conquer* haya tardado cuatro años en llegar a la N64. En los próximos meses habrán muchos lanzamientos, pero es lo mínimo que se puede pedir, teniendo en cuenta que este mes sale oficialmente a la venta la Dreamcast. Por otra parte, los juegos son muy caros y no es de extrañar que la piratería cunda que da gusto. No es que estemos justificando a los piratas, pero hay que llamar a las cosas por su nombre.

Nuestra adhesión a la Nintendo no es incondicional, y la vuestra tampoco lo es, aunque a veces mostréis mucha hostilidad hacia la consola de Sony y sus juegos. Durante los últimos 3 años hemos tenido mucha paciencia con Nintendo y ya va siendo hora de que nos lo recompensen de algún modo. Todos sabemos que lo que perjudica a Nintendo no es la piratería, sino la falta de oferta. Vale, sus juegos son maravillosos, pero, francamente, estamos hartos de que nos lleguen con cuentagotas.

El canario Ricardo Miguel Brito sueña con Mario Golf.



Zelda posa para el vallisoletano Javier Sardón Antolín.

¡Nos estamos globalizando!

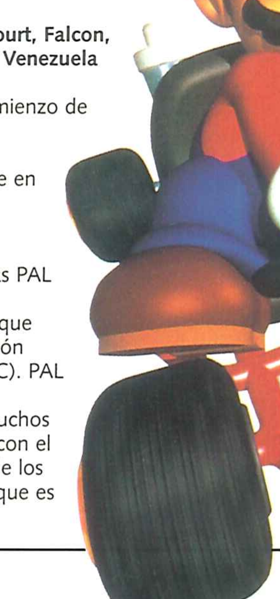
Hello, amigos de la revista preferida por mí y por mis amigos aquí en Venezuela (aunque nos llega demasiado retrasada). Les escribo para expresarles mis dudas, y sé que ustedes son mi mejor elección para descifrármelas. A continuación mis preguntas:

1. Dadme una breve definición de cartucho y consola PAL Version y NTSC Version. ¿Cuáles son sus diferencias?
2. ¿Qué pasa si inserto un cartucho PAL version en mi consola NTSC Version?
3. ¿Cuándo va a salir el juego Banjo-Tooie para Nintendo 64? (Al terminar Banjo-Kazooie salían imágenes sobre este juego.) ¿Va a ser tan bueno como su antecesor? Díganme todo lo que saben de él.

Nelson Betancourt, Falcon, Venezuela

Mira por dónde, al comienzo de este año uno de nuestros redactores estuvo en Venezuela, concretamente en Coro, y trajo fotos de un desierto impresionante.

1 Los cartuchos y consolas PAL están preparados para el estándar europeo de TV, que usa 625 líneas de resolución (100 líneas más que NTSC). PAL es el acrónimo de Phase Alternating Line. Los cartuchos y consolas NTSC operan con el estándar para televisión de los Estados Unidos y Japón, que es



CUENTA...



Pablo Belmonte Martínez nos vuelve a deslumbrar con sus caricaturas.

en la actualidad de 525 líneas transmitidas a 60 medios cuadros por segundo. NTSC es el acrónimo de National TV Standards Committee.
2 Un cartucho PAL ni siquiera entra en una consola NTSC. Se trata de formatos incompatibles.
3 Es un misterio. Sabemos que tendrá modo multijugador y poco más. En todo caso, viniendo de Rare, seguro que es mejor que su antecesor. Esta gente siempre se supera a sí misma.

Que no se entere mi esposa

Soy un chaval de 36, ¡qué pasa! Desde los 20 estoy quemando cartuchos, primero de la Super Nintendo y después de la N64. Cuando salió la N64, pillé 50.000 pelas (¡ay, si lo supiera mi señora!) y a mi sobrino David, de 15 años, viciado desde que nació (por mi culpa), y sin haberlos visto en ningún sitio, me traje Mario 64 y Mario Kart; con dos mandos, claro. Me la jugué y ¡vaya si acerté!

Soy carpintero y me hice un mueble tipo recreativa, con lo cual se me llena el garaje de casa de chavales para jugar; pero con cuatro mandos, mi casa y mi consola, no seré yo el que se quede sin jugar.

Antes de irme quiero decir que me salen canas desde que analizáis un juego -como Castlevania, del que ya sabemos todos los trucos- hasta que llega a la tienda. Esperemos que Shadowman y Perfect Dark lo arreglen todo un poco, pero ¡falta tanto!

P.D. La primera N2000 será para mí, aunque me tenga que hacer amigo de Miyamoto.

Toni y David, Barcelona

¿36? Sí que eres un chaval, sí. En cambio, en *Magazine 64* somos todos boliches; o sea, que estamos a punto de caer en el hoyo. El más joven de nuestros redactores tiene 73 años. Nuestro dire es mayor, pero no lo parece (nada mejor que llevar una vida descansada y dejar que los demás trabajen por uno para conservar la lozanía). Vaya, ahora mismo acaba de caer desplomada la maquetista. A ver ese pulso... Sí, está muerta. Muerte natural.

Cambiando de tema, seguro que a tu mujer le molestaría mucho más que te hubieras gastado esas 50.000 pesetas en otra cosa. Y no damos más pistas, porque ésta es una revista para todos los públicos. En cuanto a la primera "N2000", no insistas: será para nosotros, cueste lo que cueste. Hazte amigo de Miyamoto si quieres, que nosotros sabemos dónde viven sus seres queridos...



Todos contra Esteban

Hola. Soy un lector de vuestra revista. Quiero decir que estoy completamente de acuerdo con Elena (véase Cuenta, Cuenta del número 19 y con Max (número 17). Sobre todo con Elena, por su respuesta a Esteban García, quien dijo en el número 17 todo aquello de Zelda 64. Cuando lo leí se me partió el corazón.

1. ¿Podéis explicar detenidamente lo que significa píxel?
2. ¿Por qué le dan tanta importancia a Resident Evil 1 y 2, si son una...una... porquería? (Por no decir otra cosa.)

Manuel de la Mata Sáez, Córdoba

1. Si te acercas mucho a la pantalla de tu televisor o monitor, verás que la imagen se compone de miles de puntos minúsculos. Pues bien, un píxel puede ser uno o varios de esos puntos. En una pantalla en blanco y negro, cada punto es un píxel; cuando la pantalla es en color, cada píxel puede constar de tres puntos (rojo, verde y azul) o incluso más. Los píxels son, pues, las unidades mínimas cuya agregación constituye la imagen. Cuando decimos que un juego está muy pixelado, queremos decir que se le ven los píxels. Cuanto más alta es la resolución, menos perceptibles son los píxels, es decir, menos se nota que la imagen resulta de sumar miles de esas unidades mínimas.
2. Bueno, pues porque dan mucho miedo. Y a la gente nos encanta pasar miedo. Pero *Shadowman* también da muchísimo miedo y es muchísimo mejor, eso es verdad.

Los mejores juegos de la historia

1. *GoldenEye* (N64) 2. *Super Mario Bros* (NES) 3. *Super Mario Bros 3* (NES) 4. *Command & Conquer* (PC) 5. *Super Mario World* (SNES) 6. *Donkey Kong Country 2* (SNES) 7. *Probotector* (NES) 8. *Super Metroid* (SNES) 9. *Megaman VI* (NES) 10. *Star Wars* (NES y SNES)

Como podéis observar, siempre me he decidido por las consolas Nintendo. No sé por qué, pero la magia que sólo esta compañía transmite me ha atrapado con sus consolas. Como buen aficionado al PC, también tengo algún título para este sistema, pero en general, la diversión que aporta no es comparable a la de una "súper" con un buen juego. Quizá sea una lista un tanto anticuada, pero la vara de medir que he utilizado ha sido pensar en la diversión que me proporcionaron cada uno de los juegos.

***GoldenEye* es simplemente maravilloso, sublime, aaaah. Las partidas multijugador son bestiales, indescriptibles; hay que probarlos. Tu amigo avanza confiado por las cavernas mientras tú, escondido**

CUENTA,

en la penumbra, preparas el arma que te llevará a la victoria. Dejas que se acerque, no hace falta correr riesgos innecesarios. Empiezas a disparar; tu amigo, asustado, dispara con dificultad hacia donde el aturdimiento de tus balas le permite. Se escucha un disparo seco; por tu experiencia dirías que es una Magnum. ¡Recórcholis! Han liquidado a tu oponente. Desconcertado, miras al radar, después a los pasadizos de arriba; otro disparo y tu pantalla se llena de un rojo intenso. A tu alrededor alguien se ríe y los dos asesinados os miráis fijamente y decidís ir a por el capullo que se entrometió en vuestra lucha. Ahora verá...

La serie *Super Mario* también se merecía una posición honorífica en esta lista, y por supuesto están entre los tres primeros. Los demás juegos, bueno, están ahí porque se lo merecen. Añadiré únicamente que estoy en contra de la piratería por una razón de mucho más peso que la del fraude en sí; estoy en contra porque teniendo tantos juegos, al final no disfrutas ninguno, lo que es realmente asqueroso.

Lantz Gómez de Segura, Álava

Leyendo tu lista nos embarga la nostalgia, y nos encanta la recreación que haces de un deathmatch a GoldenEye. Por lo que respecta a lo de la piratería, muchos nos han dicho lo mismo. Sin embargo, lo cierto es que nosotros probamos montones y montones de juegos (los distribuidores nos envían CDs y cartuchos de muestra a punta pala) y no por ello dejamos de disfrutar de nuestros juegos predilectos. Argumentos como el tuyo no bastan para disuadir a los consumidores de software pirata. Es imprescindible que la industria de los videojuegos implemente estrategias más imaginativas para frenar esta lacra.

¿Qué será esa caja?

Hola entusiastas de los videojuegos. Poseo una Game Boy Color y una N64 y estoy totalmente flipado con las dos consolas. En la GBC tengo V-Rally, que es una caña y en la N64, Zelda, Turok 2, Glover (que es una porquería), F-Zero X, GoldenEye, Mario 64 y ISS 64. Primero que todo, quería decir que la mayoría de revistas, por no decir todas exceptuando la vuestra, están claramente influenciadas por esa caja incolora con dos ramificaciones a las que llaman mandos, con la que se pueden jugar a verdaderas porquerías interactivas. Revistas que tendrían que ser claramente imparciales están claramente a favor de esa gran M. Lo que se vende más es la PlayStation, hay que reconocerlo, y por eso, las publicaciones del sector normalmente no dicen lo que verdaderamente piensan; sólo por intereses comerciales.

Y ahí van mis preguntas:

1. Viendo la lista de juegos que poseo. ¿os comprarías F1 WGP 2 o esperarías a World Driving Championship?
2. He oído que se está programando un Ridge Racer para N64. ¿Es eso verdad?
3. ¿Resident Evil estará traducido al castellano?

Nacho Geréz Alonso, Barcelona

Tu análisis sobre la objetividad de la prensa especializada es bastante certero, pero no sólo la PlayStation recibe un trato de favor. Aunque menos representados, incluso los juegos de Nintendo 64 obtienen a menudo puntuaciones infladas por razones que no escapan a nuestra capacidad de comprensión.

1.Espérate a World Driving Championship. F1 WGP 2 es demasiado parecido a F1 WGP.
.
2. Según parece se llamará Ridge Racer Revolver y saldrá en noviembre.
3. Si sale este año, lo más seguro es que no tengan tiempo de traducirlo.

No es tu problema

Hola, soy un asiduo lector vuestro desde el número 1, y también estoy en una de esas clases donde todos tienen la Play menos yo, que tengo la N64. Siempre he elegido a Nintendo por garantía de diversión, jugabilidad y tecnología a raudales, y nadie me va a quitar esta idea. El problema lo tengo con mi hermano, quien sigue convencido de que la Play es mejor. Yo le muestro mis diez juegos de N64, con títulos de la talla de Zelda, Turok 2, Mission Imposible, ISS'99 y, por supuesto, Super Mario 64, pero sigo sin convencerlo. Me gustaría que me dieseis consejo para convencerle a él y a todos.



Josué de Juan Rodríguez, Valencia

Si enseñándole esos juegos que dices, no recapacita, no hay nada que hacer. Aunque pensándolo bien, ¿dónde está el problema? Si tu hermano es feliz con la PSX, bien por él. Y nosotros, a lo nuestro.

¿ Imperfectible Zelda?

¡Hola!, redactores y lectores de M64. Soy un chico de 11 años (casi 12), vivo en un pueblo pequeño y todos tienen la Play menos yo. Todos se ríen de mí hasta que digo GoldenEye, y entonces empiezan a hacerme favores para que los invite a jugar. Bueno, estoy muy disgustado con vosotros. ¿Por qué le habéis puesto un 99% a Zelda si se merece un 100%? De paso quería haceros unas preguntillas.

1. ¿Sabéis cuáles serán los próximos juegos de Players Choice, y para cuándo?
2. ¿Qué aspecto tendrá Tooie?



El donostiarra Oier Paguegi se cuenta entre los incondicionales de Joanna Dark.

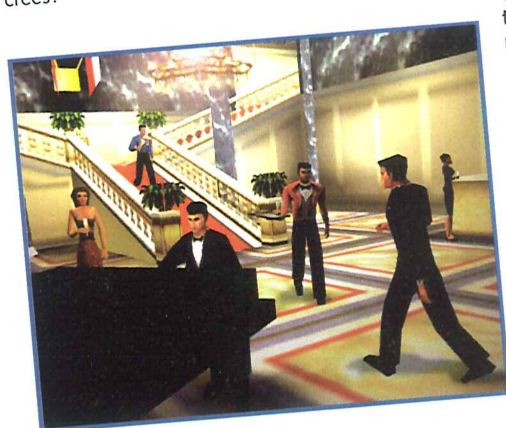
CUENTA...



3. ¿He visto un cartel en el que aparecen Turok y Shadowman, y pone esto: Two Hunters One Party. ¿Me lo podéis explicar?
4. ¿Habrá alguna vez Tekken en N64?
Hasta luego, fanáticos de N64.

Raúl López Tomás, Valencia

100% es la perfección absoluta. ¿Estás seguro de que Zelda 64 es absolutamente perfecto? Sería una pena que Ocarina of Time fuera insuperable, que no pudiéramos esperar nada mejor, ¿no crees?



1. Puede que no haya nuevos lanzamientos de Players Choice hasta el año próximo.
2. Lucirá como un implacable soldado asesino, con armamento futurista. Era broma. Ni idea, oye.
3. "Dos cazadores Una Fiesta". Seguro que se refiere a que ambos cumplen años el mismo día y quieren hacer su fiesta juntos. Ponemos la mano en el fuego... ¡Aaaarggghhh!
4. No es muy probable. Namco y Nintendo siguen sin resolver sus viejas disputas.

Truco salvavidas

Hola a todos. Quería contaros un truco de GoldenEye (el mejor, el mejor, el mejor, etc.); no es muy bueno, pero en el modo multijugador puede salvarte la vida. Ahí va:
Si seleccionas cualquiera de las pistolas (las que van de un tiro en un tiro) y dejas pulsado el gatillo... no pasa nada, tiras balas despacito; pero si a la vez pulsas repetidamente el botón A, dispararás más balas en menos tiempo. No llega a ser como con una KF7 Soviet, pero va más rápido. Hasta la próxima carta.

Fernando Vega, Santander

¡Qué interesante...! Si estoy cara a cara con mi oponente, nos queda lo mismo de vida y tenemos armas idénticas, gracias a este truco puedo hacer que todo se resuelva a mi favor. ¡Gracias, majo!



Bombardeo bestial

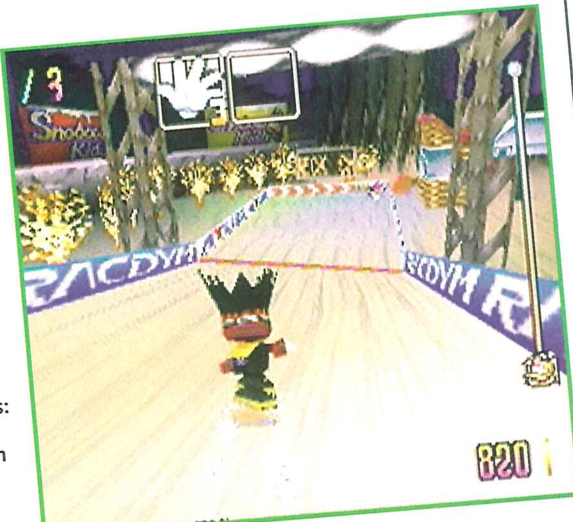
Hola, me llamo Jordi y en primer lugar quiero decir que vuestra revista es la mejor de videojuegos que he leído nunca y que Cuenta, Cuenta es mi sección favorita. Tengo una N64, y tal como sabéis, hay la típica discusión sobre cuál consola es mejor, la N64 o la PSX; yo apoyo a la mía, no sólo porque sea la mía, sino también por las diferencias notables entre ellas, aunque parece que mucha gente no las percibe. Y hasta hay gente que dice que Zelda y Turok 2 son malos, cuando en realidad le dan mil patadas a Metal Gear Solid (que conste que no digo que sea un mal juego).
Aquí viene un bombardeo de preguntas: ¿De qué serán, en qué consistirán, qué tal serán, cuánto valdrán y cuándo saldrán los siguientes juegos?
Army Men: Sarges Heroes, Pokémon Snap, Pokémon Stadium, Armorines, Daikatana, Castelvania Special Edition, Rally Masters, Resident Evil 64, Ridge Racer 64, Top Gear Hiper Bike, Top Gear Rally 2, Winback, Turok Rage Wars, Zelda 2.

Jordi Saura, Barcelona

Lo de Metal Gear Solid va a gustos. Si el pobre no durara una hora escasa, sería un juego absolutamente maravilloso. Es verdad que nosotros somos mucho más fans de Turok 2, pero por razones bastante subjetivas. A veces un juego



te gusta mucho más que otro y no sabes por qué. Es su atmósfera, su temática... Half-Life para PC es técnicamente superior a GoldenEye, pero preferimos este último por su insuperable jugabilidad (insuperable hasta que llegue Perfect Dark, claro está).
Por otra parte, nos complace que Cuenta, Cuenta sea tu sección favorita, pero no será aquí donde te revelemos lo que sabemos de todos esos juegos. Estáte atento a las previews del próximo número.



CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★ 1

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING



91% ★ 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

BANJO-KAZOOIE



92% ★ 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger items. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BODY HARVEST



91% ★ 5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

CASTLEVANIA 64

84% ★ 4 — Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

TRUCO Destruye estatuas y otros objetos para conseguir dinero y alimentos reconstituyentes de salud.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% ★ 2 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

TRUCO Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DIDDY KONG RACING

90% ★ 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% ★ 4 — NSC ● No disponible ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansión Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

TRUCO Vuela los hidrantes y bebe la sana y refrescante agua que brota de ellos.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% ★ 2 — EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FORSAKEN 64

94% ★ 4 — Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7



El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO

...i superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE

94% **5** — Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO

En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64

92% **4** — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO

Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% **5** — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO

Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

LEGEND OF ZELDA

99% **5** — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO

Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% **5** — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO

Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% **5** — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO

En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MARIO PARTY

91% **5** — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO

Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONACO GRAND PRIX

89% **4** — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Precio no disponible ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

TRUCO

Acuérdate de usar los frenos en las curvas. Esto no es como Mario Kart, ¿sabes?

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% **4** — Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% **5** — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO

Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

ROGUE SQUADRON

94% **5** — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0



Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SNOWBOARD KIDS

90% **5** — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% **5** — Nintendo ● 9.490 ● rumble pak ● 1-2 jugadores ● expansion pak ● en cartucho ● Nº 20



Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

TRUCO

Mantén apretado Z mientras seleccionas la opción Start Game y serás obsequiado con una secuencia de video en la que tu corredor intercambia insultos con el favorito del circuito.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% **4** — Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TUROK Dinosaur Hunter

91% **4** — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% **4** — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, ani-mación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de me-moria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

65% **2** — Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

TRUCO

Justo después de que desaparezca la palabra "Go", pulsa Arriba dos veces. Si lo haces correctamente, conseguirás una salida con salto.

AMOS DEL ASFALTO

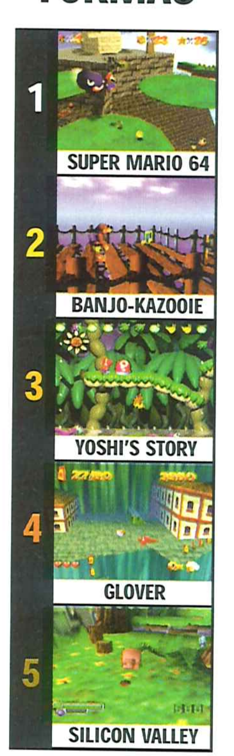


1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2

GO! GO!

64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



V-RALLY 99
94% 5 ● Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64
90% 4 ● Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1



Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

AERO FIGHTERS ASSAULT
77% 1 ● Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64
70% 2 ● Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 ● Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN
73% 1 ● Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BEETLE ADVENTURE RACING
83% 3 ● Ea ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

BIO FREAKS
83% 3 ● NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 ● Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BOMBERMAN HERO
75% 1 ● Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE
79% 2 ● Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 ● Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 ● Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHAMALEON TWIST
70% 2 ● Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loculeo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3 ● NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT
81% 1 ● Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0 ● Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64
85% 4 ● NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G
87% 4 ● Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2
87% 4 ● Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 4 ● Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION
81% 1 ● Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

FLYING DRAGON
78% 2 ● Proein ● Precio no disponible ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin*, *Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X
85% 5 ● Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 ● Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
75% 3 ● Konami ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de *scroll*. A mil leguas de *Mystical Ninja*.

GT 64
86% 4 ● Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN
69% 1 ● NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con pixels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3 ● Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14

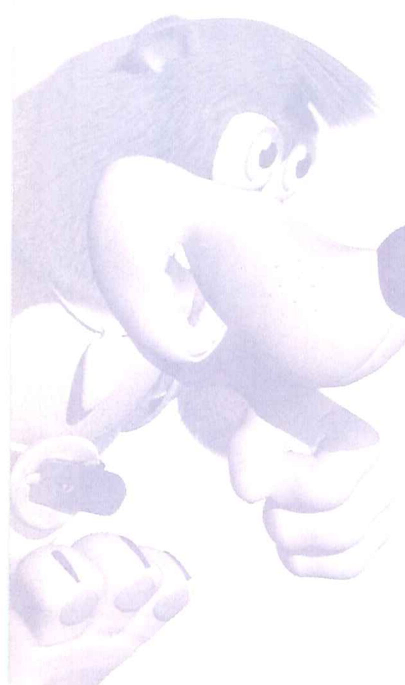
Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE
88% 3 ● Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 ● NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.



MADDEN 64

92% 3 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol… americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol… ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE

84% 3 — Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% 1 — Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% 1 — Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME

75% 1 — Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% 4 — Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99

64% 2 — EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% 2 — Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 — Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 — Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98

84% 1 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido… La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64

89% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

79% 3 — NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

80% 2 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RAKUGA KIDS

80% 4 — Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RUSH 2

77% 4 — GT ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SCARS

79% 3 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% 2 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables… Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% 3 — TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

78% 2 — Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró… pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY

86% 4 — Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

VIGILANTE 8

74% 3 — Proein ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total.
Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64

77% 4 — Proein ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% 3 — NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW NITRO

50% 1 — T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO

82% 3 — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 — Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE

85% 4 — Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

YOSHI'S STORY

86% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS



¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 Cartuchos de

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Ganadores de 1 Game Boy Color + 1 Zelda DX:

Miguel Caso González, Asturias
Carlos López Gómez, Madrid
Manuel Córdoba López, Madrid





Ganadores de 1 Game Boy Color + 1 Wario Land 2

Mónica Nogales, Barcelona
Antonio Ruiz, Córdoba
Javier Rimblas González, Madrid

Sorteo el 29 de Septiembre de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❏ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❏ Tarjeta de crédito.
❏ VISA (16 dígitos) ❏ American Express (15 dígitos)

N.° ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUIA DE COMPRAS 64





LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71